

Anais do



# Fórum STHEM Brasil

Inovação Acadêmica  
e Aprendizagem Ativa

Resumos



Apoio:



Realização:



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**

**ANAIS DO V FÓRUM STHEM BRASIL  
INOVAÇÃO ACADÊMICA  
E APRENDIZAGEM ATIVA**

**Resumos**

**2019  
FOA**

## EXPEDIENTE

### FOA

#### Presidente

Dauro Peixoto Aragão

#### Vice-Presidente

Eduardo Guimarães Prado

#### Diretor Administrativo - Financeiro

Iram Natividade Pinto

#### Diretor de Relações Institucionais

José Tarcísio Cavaliere

#### Superintendente Executivo

Jairo Conde Jogaib

### UniFOA

#### Reitora

Claudia Yamada Utagawa

#### Pró-reitor Acadêmico

Carlos José Pacheco

#### Pró-reitor de Pesquisa e Pós-graduação

Alden dos Santos Neves

#### Pró-reitor de Extensão

Otávio Barreiros Mithidieri

#### Superintendência Geral

José Ivo de Souza

### EDITORA FOA

#### Editor Chefe

Laert dos Santos Andrade

### COMITÊ CIENTÍFICO

Octavio Mattasoglio Neto

Instituto Mauá de Tecnologia - IMT

Claudia Yamada Utagawa

Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

### AVALIADORES

#### Centro Universitário Salesiano de São Paulo - UNISAL

Elcio Henrique dos Santos

Leandro Costa Cavalcante

#### Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

Alden dos Santos Neves

Claudia Yamada Utagawa

Laert dos Santos Andrade

Luciano de Azedias Marins

Maria Cristina de Carvalho Tommaso

Rafael Teixeira dos Santos

#### Centro Universitário UNIFACIG

Andreia Almeida Mendes

Natalia Tomich Paiva Miranda

Riudo Ferreira

#### Complexo de Ensino Superior Meridional - IMED

Diego Henrique Alexandre

Gabriel Fernandes Cardoso

Verônica Paludo Bressan

#### Instituto Mauá de Tecnologia - IMT

Antonia Miwa Iguti

Claudia Alquezar Facca

Hector Alexandre Chaves Gil

Octavio Mattasoglio Neto

#### Universidade São Judas Tadeu - USJT

Angelo Eduardo Battisitini Marques

### FICHA CATALOGRÁFICA

Bibliotecária: Alice Tacão Wagner - CRB 7/RJ 4316

F692f Fórum 2019 Sthem Brasil.  
Anais do V Fórum Sthem Brasil: inovação acadêmica e  
aprendizagem ativa. Resumos. [recurso eletrônico] /  
Palmas (TO), 21 e 23 de março. Sthen Brasil/FOA, 2019.

193 p. il.

ISBN: 978-85-5964-114-1

1. Educação. 2. Inovação acadêmica. 3. Aprendizagem ativa.  
I. Fundação Oswaldo Aranha. II. Centro Universitário de Volta  
Redonda. III. Instituto Mauá de Tecnologia. IV. Título.

CDD – 370

## SUMÁRIO

<b>AValiação DA APRENDIZAGEM COM ESTRATÉGIAS ATIVAS, CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS E COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS .....</b>	<b>12</b>
Avaliação Enade e Uso de Metodologias Ativas de Aprendizagem: Experiência do Curso de Nutrição do Centro Universitário Unifafibe .....	13
Linfócitos em Combate: Um Jogo Didático .....	14
O Projeto Interdisciplinar como Instrumento de Resolução de Problemas Sociais	15
A utilização da Metodologia da Problematização na construção do Raciocínio Clínico no Internato de Saúde Coletiva do Curso de Medicina.....	16
Motivação Intrínseca: Panorama de Técnicas e Acompanhamento em uma Instituição de Ensino Superior. ....	17
Avaliação em Duplas Almejando o Desenvolvimento de Competências .....	18
Indicadores de Sucesso na Implementação de Metodologias Ativas no Unileste .	19
Avaliação de Currículo por meio da Percepção dos Estudantes sobre o uso de Metodologias Ativas no Unileste.....	21
Avaliação da Aprendizagem Baseada em Método Construtivista no Curso de Medicina .....	22
Avaliação 360° na Disciplina de Habilidades Médicas III.....	23
Ampliando Aprendizados .....	24
Aprendizagem Baseada em Cenário de Simulação: uma Prática Inovadora na Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná.....	25
Grupo Mentoring Estratégia para Trabalhar Habilidades nos Residentes de Medicina de Família e Comunidade .....	26
Discentes como Avaliadores de OSCE: uma Alternativa Factível e Confiável .....	27
A percepção dos alunos do ensino médio com a aplicação das metodologias ativas nas aulas de espanhol.....	28
O aprendizado significativo na sala de aula do século XXI: os desafios para uma nova abordagem metodológica.....	29
Jogo de tabuleiro aplicado ao direito administrativo .....	30
Metodologias ativas e as contribuições para o ensino da matemática .....	31
A gamificação e a EAD como estratégias para o desenvolvimento do estágio supervisionado no curso de Direito.....	32

Aprendizagem colaborativa no ensino superior: percepções a partir do estudo de temas atuais .....	33
<i>Eight</i> : um percurso de aprendizagem significativa.....	34
O projeto de um braço hidráulico como ferramenta de aprendizagem ativa.....	36
Percepção discente sobre aprendizagem baseada em equipes (TBL) e instrução em pares (PI).....	37
Conscientização de funcionários da UTI de uma Instituição de Saúde da Cidade de São João del-Rei/MG sobre o Descarte de Resíduos de Serviço de Saúde ....	38

### **EXPERIÊNCIAS DE INTERAÇÃO ENTRE ENSINO SUPERIOR E O ENSINO MÉDIO MEDIADAS POR ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA A APRENDIZAGEM.....39**

O uso de metodologias ativas no ensino de neurociências para alunos de Ensino Médio da cidade de São Fidélis.....	40
A construção de catapultas como instrumento importante na relação ensino/aprendizagem da mecânica e propriedades da matéria.....	41
O Uso de Metodologias Ativas no Ensino da Anatomia Humana para Ensino Fundamental e Médio de Escolas Públicas e Privadas. ....	42

### **FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM ESTRATÉGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM .....43**

Criando a Cultura das Metodologias Ativas e Inovação em Sala: a implementação de capacitação docente na graduação .....	44
Gamificação como Estratégia de Ensino Inovador na Formação Continuada/Área Acadêmica do UNITPAC .....	45
Design Thinking na Sala de Aula.....	46
O Engajamento Acadêmico e a Formação do Professor.....	47
Capacitação Docente para uso de Metodologias Ativas no Eniac.....	48
Aprendizagem Exponencial em Metodologias Ativas e o Design Thinking.....	49
Capacitação dos docentes por meio de metodologia híbrida .....	50
O Letramento Digital na Formação de Professores: estudantes de pedagogia e o domínio da Plataforma Scratch.....	51
Núcleo de Apoio Pedagógico e Experiência Docente: um órgão voltado para a difusão das metodologias ativas de aprendizagem .....	52
Planejamento e Implementação de Programa de Capacitação Docente em Metodologias Ativas na FAE Centro Universitário .....	53

Uso de Coleções Didáticas no Ensino de Geologia de Engenharia .....	54
Implementação da Disciplina Aprendendo a Aprender no <i>Law Experience</i> .....	55
Capacitação Docente em Roteiros de Aprendizagem: um caminho pedagógico ..	56
Formação de Professores em Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem: uma experiência em Pato Branco - PR.....	57
As Competências dos Professores para o Trabalho Docente no Ensino Superior de Engenharia .....	58
Estudo quantitativo descritivo sobre a utilização e assenso das metodologias ativas pelos docentes do curso de Engenharia de Produção de um Centro Universitário no sul de Minas.....	59
A gênese do Núcleo de Inovação Acadêmica da Cruzeiro do Sul e o desafio da formação docente em metodologias ativas.....	60
Aprendizagem jurídica ativa: ensaio baseado nas palestras e oficinas do evento STHEM Brasil 2018 realizado em Lorena/SP .....	61

**GESTÃO ESCOLAR VOLTADA PARA O USO DE ESTRATÉGIAS ATIVAS: PROJETO PEDAGÓGICO INSTITUCIONAL (PPI) E PROJETO PEDAGÓGICOS DE CURSOS (PPC); AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS INSTITUCIONAIS USANDO ESTRATÉGIAS INOVADORAS; RETENÇÃO, EVASÃO E O IMPACTO DAS ESTRATÉGIAS INOVADORAS PARA A APRENDIZAGEM; AVALIAÇÃO DE CURSO E AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL PELO MEC NO CENÁRIO DE INOVAÇÃO DE ESTRATÉGIAS. ....**

Modelo 50x30x20: um novo ensino médio no Colégio ENIAC.....	63
A implantação do Núcleo de Inovação e Tecnologia (NITA) como ferramenta de apoio à inovação e ao empreendedorismo em Educação Médica.....	64
.Análise das atividades práticas da disciplina IESC (Integração Ensino – Serviço – Comunidade) .....	64
O Contrato de Convivência na Aprendizagem em Pequenos Grupos .....	66
Pesquisa-ação sobre a prática pedagógica na universidade: metodologias ativas em análise .....	67

**IMPLEMENTAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM (PEER INSTRUCTION, PROJECT BASED LEARNING, PROBLEM BASED LEARNING, TEAM BASED LEARNING, DESIGN THINKING, ENSINO HÍBRIDO, SALA DE AULA INVERTIDA, ...). ....**

68

Promovendo a aprendizagem significativa através da interação IES – comunidade....	69
Estudante de medicina: um olhar na comunidade .....	70
Aprendizado baseado em jogos como ferramenta para aumentar o engajamento de alunos: o caso do desafio “ <i>Solucionare</i> ” .....	71
Escape games: metodologia ativa para o aprendizado de relações públicas.....	72
Jogos teatrais como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem. ....	73
O Projeto aplicativo como ferramenta de planejamento para a construção de cenários em doenças crônicas .....	74
Gamification – jogos investigativos em epidemiologia .....	75
Milhão das Ist’s: descomplicando o aprendizado das infecções sexualmente transmissíveis .....	76
Aprendizagem baseada em projeto: ações da enfermagem na gestão de risco	77
Ensino da aplicação da pena – o método TBL como ferramenta colaborativa no desenvolvimento do raciocínio crítico dos graduandos de direito.....	78
Uma experiência didática nas aulas de cálculo diferencial e integral II: a sala de aula invertida e sua contribuição na aprendizagem.....	79
Estudo do comportamento dos solos por meio de estratégias híbridas de aprendizagem .....	80
Disciplina de introdução aos processos químicos industriais auxilia no melhor desempenho dos alunos durante a graduação.....	81
Projeto aplicado à engenharia química: uma forma de despertar o engenheiro inovador, pesquisador e empreendedor nos alunos .....	82
Uso do portfólio como metodologia de aprendizagem e de avaliação em um curso de engenharia.....	83
Projeto casa legal – aprendizagem baseada em problemas como instrumento de efetivação da regularização fundiária urbana .....	84
A aplicação das metodologias ativas de aprendizagem no ensino de histologia e embriologia .....	86
Escola de aplicação pelos temas transversais: um projeto de metodologias ativas do centro universitário ENIAC.....	87
Área B: avaliação da aprendizagem com estratégias ativas, conhecimentos específicos e competências transversais. Pérolas da odontologia: aprendendo a ensinar .....	88
<i>Design sprint</i> aplicado ao estudo crítico de <i>claim</i> cosmético .....	89

Implementando experiências de <i>Team Based Learning</i> (TBL) nas disciplinas de contabilidade governamental e gestão de políticas públicas .....	90
Processo judicial simulado: experiência obtida na implementação de uma estratégia ativa estruturada no <i>Problem Based Learning</i> .....	91
Aprendizagem baseada em problemas (PBL) aliada a educação em serviço como estratégia metodológica em estágio curricular do curso de enfermagem .....	92
RPG como ferramenta de metodologia ativa no ensino de conteúdos educacionais ...	93
Direito em <i>Storytelling</i> : O viés jurídico em três histórias da Bíblia .....	94
A utilização de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade: Experiências com alunos da graduação. ....	95
O uso de jogos matemáticos como Estratégia Metodológica de ensino para a disciplina de Fundamentos Matemáticos .....	96
O ensino de Leitura e Produção de Textos e o Método 300: uma reflexão sobre metodologias ativas e colaborativas .....	97
PBL e interdisciplinaridade no curso de Direito .....	98
Da Teoria da Comunicação à Prática Publicitária: o Projeto Zine Retrô.....	99
Pós-Graduação em Contexto Híbrido .....	100
Metodologia de <i>case</i> como ferramenta no ensino de citologia e genética nos cursos de biomedicina e farmácia .....	101
Estudo de caso: indústria de mineração associação de metais no processo saúde - doença .....	102
Cartilha Digital: Experiência obtida com uma estratégia ativa para aprendizagem ...	103
Cidade Virtual: simulação de planejamento urbano com o uso do aplicativo Village City.....	104
Utilização da metodologia Peer Instruction em disciplinas de Projeto de Arquitetura: um relato de experiência .....	105
O Desafio 3.0 como Instrumento de Retenção de Conteúdo e Promoção do Protagonismo Discente.....	106
Um olhar empreendedor na Odontologia.....	107
Game - Passa ou Repassa.....	108
Desafio 3.0 da disciplina “Entrevista Clínica”: desenvolvendo estratégias de intervenção na clínica infantil.....	109
Game Show: Uso da gamificação nas metodologias ativas para o ensino de medicina. ....	110



Desenvolvimento de Jogos Educacionais Aplicados à Educação Básica .....	111
Desenvolvimento de uma Proposta Curricular Integrada para os Cursos de Engenharia e Computação por meio do Design Reverso de Currículos.....	112
Aplicativo de Monitoramento Georreferenciado para Apoio das Ações de Ensino e Aprendizagem nos Campos de Estágio no Ensino Formal em Saúde. ....	113
Team-Based Learning potencializando o aprendizado .....	114
O feedback como estratégia de aprendizagem: modelo adaptado no OSCE do curso de medicina da UNIVAÇO .....	115
A importância da metodologia ativa no ensino de fitoterapia: relato de experiência com alunos de medicina, ITPAC/PALMAS. ....	116
Consultoria em Satisfação dos Clientes através da ferramenta Aprendizagem Baseada em Problemas - PBL.....	117
Metodologias Ativas de Aprendizagem: Formação de Pesquisadores Graduandos ..	118
Consultoria em Publicidade e Propaganda Através da Ferramenta Aprendizagem Baseada em Problemas - PBL.....	119
Integração das práticas de territorialização através de metodologias ativas .....	120
A aplicação de aprendizagem baseada em projetos no ensino de desenvolvimento de produtos no UNIPTAN .....	121
Aprendizagem Baseada em Problemas Adaptada (ABPa): considerações da aplicação da estratégia através de análise empírica .....	122
Aplicação de cartões <i>Plichers</i> nas aulas de Computação Gráfica II do curso de Design do UniFOA.....	123
Utilização do PBL e Modelagem para ensino do Planejamento de Obras: renderização de um canteiro de obras.....	124
Trabalho com comunidades no auxílio da educação: um caso de Engenharia de Produção .....	125
Formação de Professores em Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para Inclusão no Ensino Superior .....	126
Curso Tecnólogo de Gestão Comercial.....	127
Criação de micromundos na disciplina de laboratório de criatividade do curso de design .....	128
Aprendizado baseado em problemas: pensando o Direito para além da teoria...	129
Uso de redes sociais no ensino de normas de biossegurança em laboratórios ..	130

Aprendizagem baseada em vivências: proposta de nova metodologia de ensino-aprendizagem .....	131
Diálogo para aprendizagem: PBL & Construtivismo .....	133
Arco de Magueres: Uma Metodologia de Aprendizagem na Formação Médica. .	134
Capacitação discente para utilização de metodologias de ativas de ensino e aprendizagem no curso de Medicina .....	135
Catalisação da Escrita Acadêmica no curso de Sistemas de Informação: Metodologias Ativas na Escrita de Artigos Científicos .....	136
Uma nova maneira de estudar e aprender sobre a legislação do Sistema Único de Saúde - SUS.....	137
Anatomia sem cadáveres: um novo olhar para a formação médica .....	138
Aprendizagem em Pequenos Grupos (APG): Modelo Implantado no Curso de Medicina da Univaço.....	139
“Reason and stop”: um jogo para o treinamento de habilidades cognitivas em educação médica.....	140
“Reason and stop”: um jogo para o treinamento de habilidades cognitivas em educação médica.....	141
Ética médica representada por metodologias ativas .....	142
Elaboração de histórias em quadrinhos como produto da aprendizagem baseada em projetos no ensino medico .....	143
Extensão Universitária como metodologia ativa de ensino na formação em Saúde ..	144
A comunicação de notícias difíceis na formação do estudante de Medicina: uma experiência utilizando o psicodrama .....	145
Gamificação e o processo de aprendizagem: uma experiência prática.....	146
Territorialização em saúde com foco em práticas ativas e sua contribuição na formação do estudante de medicina.....	147
Feira de Logística Lean - Experiências com Estratégias Ativas no Curso Superior de Tecnologia em Logística.....	148
Storytelling Game como método educacional: Um jogo-aula como forma de se ensinar a aplicação de teorias de Introdução ao Estudo do Direito .....	149
Integração ensino-serviço como ferramenta de educação permanente nas Unidades Básicas de Saúde.....	151
O uso do mapa conceitual no processo de ensino aprendizagem da disciplina de bioquímica humana no modulo de sistemas orgânicos integrados i.....	152

Step by step, Método de ensino que utilizam pontos positivos de diversas metodologias ativas e práticas inovadoras em educação superior.....	153
Metodologias ativas para o ensino de Saúde coletiva: um relato de experiência	154
ROBOT TRAB – Projetos robóticos no ensino jurídico.....	155
O uso do Arco de Maguerez como ferramenta reflexiva social na integração ensino-serviço em um curso de Medicina.....	156
Indo além do ensino tradicional: uma prática pautada no game dominó.....	157
Exploração Científica no Laboratório: um Meio de Aprendizagem Ativa no Ensino Experimental de Química Inorgânica para Engenharia Química .....	158
A taxonomia da aprendizagem significativa de fink no planejamento de aulas ativas .....	159
O uso das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem: um olhar na alfabetização anos iniciais 6 a 8 anos .....	160
O ensino de engenharia para um deficiente visual na perspectiva do docente – um estudo de caso para a disciplina de física 1 .....	161
A metodologia <i>Think-Pair-Share</i> como estratégia para a melhoria da habilidade de escrita .....	162
Roteiro para encenação teatral: metodologia ativa na disciplina de Direito Romano .	163
<i>Diseño</i> incremental de experiencias interdisciplinares: uma experiência no curso de sistemas de informação .....	164
Sala de aula invertida torna acadêmicos mais autônomos no processo de aprendizagem .....	165
A utilização de metodologias ativas como instrumento de autonomia e de aprendizagem .....	166
O emprego da metodologia <i>World Café</i> como alternativa pedagógica de aplicação de conteúdos no ensino médio .....	167
Professores e projeto de trabalho: uma conquista sem fim .....	168
O jogo como método ativo de aprendizagem do Direito Processual Civil.....	169
Estudo de caso da aplicação do <i>Peer Instruction</i> no ensino superior: prática docente e engajamento discente.....	170
O uso do arduíno como proposta para uma aprendizagem mais significativa.....	172
As metodologias ativas no ensino da contabilidade: relato de experiências na sala de aula .....	173
Educação 3.0 e Gamificação: um relato de experiência no Ensino Superior.....	174

Gamificação para a disciplina de direito empresarial para o curso de Administração.	175
A aplicação da gestão de projetos no projeto integrador de uma ies e seus efeitos...	176
Usando Aprendizagem Baseada em Projetos na produção de protótipos de recursos de tecnologias assistivas .....	177

**INICIAÇÃO CIENTÍFICA E PESQUISA EM ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA A APRENDIZAGEM. ....178**

Formação, Competência e Empregabilidade dos alunos de Pedagogia do Centro Universitário Eniac.....	179
A utilização de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade: Experiências com alunos da graduação. ....	180
Aprendizagem baseada em jogos como método inovador no ensino superior....	181
Radiologia Odontológica pré-clínica: novo dispositivo que mimetiza a cavidade bucal e posições de trabalho .....	182
Stopgame .....	183
Aprendizagem de pequenos grupos: uma abordagem aplicada ao curso de Farmácia.....	184
A relação entre metodologia ativa, cultura e territorialidadeno ensino superior numa perspectiva interdisciplinar.....	185
Mensuração do engajamento em ambiente de aprendizagem com uso da metodologia PjBL.....	186

**OUTRAS .....187**

Ações De Educação Em Saúde Para Adolescentes Especiais .....	188
Os efeitos do uso de metodologias ativas no padrão elétrico cortical e no nível de aprednizagem de universitários .....	189
A inserção das historinhas em quadrinhos como metodologia ativa no ensino fundamental .....	190
Relato de experiência: aprendizagem em pequenos grupos .....	191
“Reason and stop”: um jogo para o treinamento de habilidades cognitivas e de raciocínio clínico .....	192
Aplicação das metodologias ativas para as novas gerações: um desafio para o professor na atualidade .....	193

**Avaliação da aprendizagem com estratégias ativas,  
conhecimentos específicos e competências  
transversais**

## **Avaliação Enade e Uso de Metodologias Ativas de Aprendizagem: Experiência do Curso de Nutrição do Centro Universitário Unifafibe**

**DIAS, J. C. R.<sup>1</sup>; MARCHIORI, J. M. G.<sup>1</sup>**

1 - Centro Universitário Unifafibe, Bebedouro, SP  
[julianacr dias@yahoo.com.br](mailto:julianacr dias@yahoo.com.br)

### **RESUMO**

O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade) tem o objetivo de avaliar os estudantes do ensino superior quanto a aquisição das competências e habilidades propostas para sua formação profissional e é sempre um desafio para alunos e docentes envolvidos com o processo. Embora não exista uma metodologia própria para o ensino de competências, destaca-se que estas devem ter um enfoque globalizador e devem contribuir com a autonomia do estudante. Tais contextos são contemplados por estratégias como as metodologias ativas de ensino e aprendizagem. O objetivo deste relato é apresentar a experiência do curso de Nutrição do Centro Universitário Unifafibe com a utilização de metodologias ativas de ensino e aprendizagem como estratégias de preparação dos estudantes para a avaliação Enade. No ano de 2016, bimestralmente, os estudantes que passariam pela avaliação Enade foram inseridos em ciclos de avaliações diagnósticas que tinham o objetivo de identificar dificuldades quanto aos objetos de conhecimento a serem contemplados pela avaliação e fragilidades no aprendizado. Após a aplicação das avaliações, para conhecer o seu desempenho, os estudantes participaram de atividades de nivelamento que envolveram metodologias como *World café*, gamificação, sala de aula invertida e *Team Based Learning* (TBL). Ao todo foram realizadas cinco avaliações com participação média de 30 alunos cada. Verificou-se que a média de acertos nas avaliações individuais foi de 63,74% enquanto a média de acertos após as atividades propostas foi de 77,18%. Destaca-se que em todas as ocasiões de aplicação das metodologias ativas o desempenho dos alunos foi superior à avaliação individual. A partir da identificação das dificuldades apresentadas pelos estudantes, foram conduzidas outras estratégias acadêmicas para auxílio no seu desempenho na avaliação Enade. Pode-se dizer que as metodologias utilizadas contribuíram com o processo de ensino/aprendizagem e melhoraram o desempenho dos alunos. Ainda, que proporcionaram aos docentes subsídios para o direcionamento de ações que poderão colaborar com o melhor desempenho dos alunos em avaliações futuras.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Nutrição. Enade.

## Linfócitos em Combate: Um Jogo Didático

**GOSCH, C. S.<sup>1</sup>; RESENDE, B. S.<sup>1</sup>**

1- FAPAC-ITPAC PORTO, Faculdade Presidente Antônio Carlos Porto, Porto Nacional, TO.  
[carinagosch@itpacporto.com.br](mailto:carinagosch@itpacporto.com.br)

### RESUMO

Jogos criados com fins didáticos são ferramentas eficientes e motivadoras da aprendizagem que proporcionam um aprendizado ativo e facilitam a aquisição de conhecimentos, habilidades e raciocínio rápido. Trata-se de um estudo descritivo que objetivou apresentar um jogo na área de imunologia idealizado para facilitar o aprendizado na disciplina. O jogo “Linfócitos em combate” foi desenvolvido por acadêmicos do curso de medicina da Faculdade Presidente Antônio Carlos Porto (FAPAC-ITPAC PORTO). A principal área temática explorada no jogo é a imunologia. O jogo permite a participação de quatro estudantes consecutivamente. É composto por um tabuleiro, dois dados, quatro personagens imunológicos e cinco tipos de cartas com pontuações distintas havendo correspondência com as casas contidas no circuito do tabuleiro: cartas imunidade (perguntas sobre generalidades do sistema imunológico), cartas curiosidades (perguntas sobre vacina, transplante e HIV), cartas anticorpos (perguntas sobre imunoglobulinas), cartas bomba (contém casos clínicos sobre imunologia que caso não sejam respondidos deixam o estudante sem jogar durante uma rodada) e cartas interrogação (o jogador deve fazer o que a carta solicitar). As perguntas contidas nas cartas foram elaboradas com base na bibliografia básica adotada na disciplina de imunologia. À medida que os jogadores percorrem o circuito, respondem às questões contidas nas cartas e a cada acerto são premiados com imunoglobulinas de acordo com a pontuação da carta respondida. O jogador avança as casas do jogo de acordo com o valor obtido no dado. Durante o percurso os jogadores ganham e perdem imunoglobulinas, sendo considerado vencedor o jogador que chegar ao final do jogo com maior número de imunoglobulinas. Foi possível observar empenho e motivação para a temática do jogo, além de ser notável a interação entre os discentes. Por meio de uma experiência divertida, o jogo apresentado foi capaz de incentivar o aprendizado e facilitar a apropriação de conceitos imunológicos referente ao papel das imunoglobulinas no combate aos diversos agentes patogênicos. Sendo assim, desde que bem conduzido, o jogo pode ser considerado um recurso educativo lúdico potencialmente significativo, capaz de contribuir para um aprendizado efetivo em escolas médicas.

**Palavras-chave:** Imunologia. Aprendizagem ativa. Medicina.

## O Projeto Interdisciplinar como Instrumento de Resolução de Problemas Sociais

**CARVALHO, F. S.<sup>1</sup>; CORREA, F.N.M<sup>1</sup>**

1 – UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luis, MA.  
[fabio.carvalho@undb.edu](mailto:fabio.carvalho@undb.edu).

### RESUMO

O Projeto Interdisciplinar é um dos mais importantes programas acadêmicos baseados em metodologias ativas desenvolvidos pelo Centro Universitário - UNDB. Esse destaque tem fundamento no caráter social e multidisciplinar, que consiste em um estudo sistematizado de um problema real, utilizando, de forma integrada, abordagens inerentes ao campo de conhecimento de diversas disciplinas, a fim de desenvolver uma solução desejável (por uma comunidade), factível (tecnologicamente) e viável (economicamente). A execução do programa transcorre durante todo um período letivo, dividido em etapas: 1) O professor responsável pelo Projeto apresenta um desafio aos alunos, por meio de um recurso informativo a partir do qual é feito um diagnóstico da problemática proposta na atividade; 2) Os alunos elaboram um relatório parcial sobre o(s) problema(s) identificado(s) e as possíveis soluções para a questão; 3) seguida de um debate para chegar a um consenso sobre a melhor sugestão; 4) Os alunos executam a solução escolhida. Este estudo tem como objetivo analisar os resultados práticos da realização de um Projeto Interdisciplinar para solucionar problemas de um dos principais núcleos do comércio popular: a Rua Grande. A metodologia utilizada na pesquisa participante, na qual os alunos analisaram a realidade do comércio informal, e desenvolveram soluções de acordo com as necessidades identificadas. Inicialmente foi apresentado o cenário com possíveis problemas organizacionais, que observaram haver um número expressivo de vendedores informais, dos mais diversos tipos de produtos. Na etapa de diagnóstico, foram identificadas deficiências no planejamento, nas estratégias de gestão. O debate levantou várias sugestões de resolução dos problemas, que envolveram as disciplinas: Economia, Estratégia empresarial, Gestão de Pessoas, Noções de Direito e Sociologia Organizacional. Entre as alternativas sugeridas, o recurso do treinamento mostrou-se mais adequado aos objetivos de alavancar as vendas e melhorar a gestão da atividade, incluindo a realização de esclarecimentos e orientações sobre os benefícios da formalização. Na etapa final, os alunos aplicaram aos vendedores treinamentos de: técnicas de vendas, treinamento para impulsionar vendas com uso de ferramentas digitais, atendimento ao cliente, para captar recursos de microcrédito, de como elaborar plano de negócios, como fazer planilhas de fluxo de caixa, e de práticas de gestão. Conclui-se que o Projeto Interdisciplinar oferece a possibilidade de os alunos exercitarem os conhecimentos adquiridos, enriquecendo esse saber por meio da construção de um significado prático, além de contribuir para a redução dos problemas sociais.

**Palavras-chave:** Comércio Informal. Problemas Sociais. Projeto Interdisciplinar.



## A utilização da Metodologia da Problematização na construção do Raciocínio Clínico no Internato de Saúde Coletiva do Curso de Medicina.

**MARINS, W.S.S<sup>1</sup>; PEREIRA, A.<sup>1</sup>; CARDOSO, M.D.T.<sup>1</sup>; GUIDORENI, A.S.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[walkiriamarins@hotmail.com](mailto:walkiriamarins@hotmail.com)

### RESUMO

O ensino médico tem passado por mudanças paradigmáticas tanto no campo educacional como assistencial. A construção do raciocínio clínico é um pilar na formação do futuro médico. Na atenção básica este constructo serve de base tanto para intervenção curativa, como para tomada de decisões no âmbito da promoção em saúde. Observamos a necessidade de ferramentas de ensino que promovam o raciocínio clínico durante preceptoria do internato de saúde coletiva em uma unidade de Saúde da Família, com os internos do 9º módulo do curso de Medicina UNIFOA. O objetivo deste trabalho é elaborar ações que permitam construir com os alunos o raciocínio clínico baseado em casos reais no atendimento na Estratégia Saúde da Família (ESF), tanto ambulatorial como em visitas domiciliares. Trata-se de um relato de experiência embasado em revisão de literatura de artigos pertinentes ao tema, colhidos em bases de dados: Google acadêmico, Birene e Scielo, do período de 2014 a 2018. Construimos com os acadêmicos uma organização de trabalho baseada no arco de Maguerez e nos subsunçores de Ausubel, onde escolhíamos casos clínicos selecionados entre os atendimentos realizados pelos internos. Os alunos escolhem os casos que lhes chamam atenção. Selecionamos os pontos-chaves considerados como importantes para a discussão no grupo; os alunos pesquisam livros e artigos sobre a temática. Num segundo encontro propomos soluções para os problemas detectados nos casos, tanto no campo individual como medidas coletivas, no âmbito bio-psico-social. No terceiro momento aplicamos as intervenções no planejamento do cuidado com o paciente e na organização de salas de espera. Em suma, esta construção do ensino-aprendizagem estimula os acadêmicos a buscarem os pontos relevantes em um atendimento, a revisitar seus conceitos de ancoragem, estimular a curiosidade científica, a autonomia e a capacidade de planejamento de ações. Itens necessários para construção de um raciocínio clínico.

**Palavras-chave:** Problematização. Aprendizagem significativa. Medicina.

## Motivação Intrínseca: Panorama de Técnicas e Acompanhamento em uma Instituição de Ensino Superior.

**SANTOS, L. G. C.<sup>1</sup>; MELLO, G. S. L.<sup>1</sup>; PASSOS, E. M. B.<sup>1</sup>**

1- IMT, Instituto Mauá de Tecnologia, São Caetano do Sul, SP.  
[lgcsanto@maua.br](mailto:lgcsanto@maua.br)

### RESUMO

Uma das maneiras de aumentar a motivação intrínseca para o aprendizado de conteúdos considerados “áridos” é o design de atividades que envolvam competição e outros elementos lúdicos, a denominada “gamificação”, “ludificação” ou design motivacional. Elementos como narrativas, tabuleiros, premiações, etapas a serem vencidas, conquistas “materiais”, prestígio etc vinculados à mecânica de jogos são associados às atividades educacionais para despertar o interesse dos estudantes para conteúdos maçantes. No entanto, a implementação dessas estratégias se dá, muitas vezes, de maneira fortemente empírica, a partir de iniciativas individuais ou de pequenos grupos. O acompanhamento da implementação, do desenvolvimento e dos resultados normalmente não é sistemático nem continuado. Neste sentido, o SoLT - Scholarship of Learning and Teaching se apresenta como uma metodologia fundamental, já que visa melhorar as práticas de ensino e aprendizagem e, conseqüentemente, os resultados da aprendizagem dos estudantes, baseando-se no método científico para uma investigação sistemática, crítica, focada no estudante e que seja publicável. A aula passa a ser o objeto de estudo do docente, que parte de um contexto, identifica uma situação problemática e elabora uma pergunta transformadora, que norteará a sua pesquisa. Dessa forma, o SoLT deve orientar a implantação de estratégias de aprendizagem, como as de “gamificação”, entre outras. Assim, com o intuito de verificar esse panorama na instituição de ensino, ou seja, a aplicação dos princípios da metodologia SoLT para implementação e desenvolvimento das estratégias de “gamificação”, os docentes que participaram do *workshop* ministrado pelo Professor Jose Oscar Mur-Miranda, na capacitação STHEM realizada em maio de 2018, apresentaram para os demais docentes uma oficina, ilustrando os princípios de design motivacional/gamificação/ludificação. Depois disso, enviaram um questionário para verificar a aderência a esse tipo de recurso pedagógico e as estratégias futuras, além das previamente existentes institucionalmente, visando a implementação dessas técnicas de aprendizagem ativa. O questionário procurou verificar tanto a retenção do conhecimento quanto o planejamento inerente na implementação de atividades. Também procurou-se verificar quais ferramentas são ou serão utilizadas na verificação da eficácia de uma técnica de aprendizagem ativa. Após análise de resultados será proposto uma sistemática de oficializar essas didáticas, seguindo diretrizes do que foi mencionado acima para introduzi-las no plano de aula e ensino. Nosso trabalho contempla ajudar os professores a trabalhar com novas metodologias para possibilitar melhores resultados em suas propostas.

**Palavras-chave:** Aprendizado. Motivação intrínseca. “Gamificação”. SoLT.

## Avaliação em Duplas Almejando o Desenvolvimento de Competências

**FACIN, E. H.<sup>1</sup>; LOCKSTEIN, S.<sup>1</sup>**

1 – UNOESC, Universidade do Oeste de Santa Catarina, Joaçaba, SC.  
[elisabeth.facin@unoesc.edu.br](mailto:elisabeth.facin@unoesc.edu.br)

### RESUMO

Hodiernamente, o papel do professor precisa transcender a mera transmissão de conteúdos uma vez que a informação está acessível em uma diversidade de meios. É imperativo ter discernimento no momento da escolha do método significativo mais aderente a unidade de aprendizagem que irá desenvolver e levar em conta o sujeito envolvido no processo de aprendizagem. A avaliação faz parte do ciclo de aprendizagem, ela deve estar envolvida na formação como uma das etapas do desenvolvimento das competências. Não existe um método mais adequado quando se fala em avaliação formativa; o professor deve pensar nas particularidades da equipe que está mediando a fim de garantir a demonstração do que aprenderam e a melhoria contínua do processo. Deve provocar nos alunos a desenvoltura do aprender a aprender. Afeto ao que foi explanado, o trabalho teve como escopo utilizar uma alternativa na forma de avaliar os alunos de primeira fase do curso de Engenharia Civil, no componente curricular Álgebra Linear e Geometria Analítica que auxiliasse no desenvolvimento de competências, como o trabalho em equipes e o domínio de conhecimentos matemáticos, científicos, tecnológicos e instrumentais à engenharia. O procedimento utilizado foi a realização de uma mesma prova, contendo questões dissertativas (cálculos) e objetivas de múltipla escolha em duas etapas: (a) prova individual e sem consulta; (b) prova em duplas e sem consulta. A primeira etapa da prova foi realizada por todos os alunos e à medida que terminavam, organizavam-se em duplas, recebendo uma nova prova em branco e realizando-a novamente. Como resultado qualitativo observou-se de forma positiva a interação entre as duplas de trabalho e a receptividade da turma em relação a condução da avaliação. Como resultado quantitativo, a partir da comparação da nota aluno a aluno da segunda etapa em relação à primeira, em 14% dos casos a nota diminuiu, em outros 14% não sofreu alteração e em 72% dos casos aumentou. A média da turma na etapa individual foi nota 4 e na etapa em duplas foi 6,2, ou seja um acréscimo médio de 56%. Enquanto que na primeira etapa 64% dos acadêmicos tiveram notas inferiores a 5, na segunda etapa este número reduz, 36% dos acadêmicos ficaram com notas inferiores a 5. Esta melhora significativa na nota, mostra que mesmo não tendo consulta há nenhuma espécie de material entre as duas etapas, o fato de ter discutido as questões da avaliação com outro colega, ajudou na performance final, auxiliando a enxergar as falhas e a corrigi-las. Reitera-se desta forma a necessidade da construção de avaliações que almejam o aprendizado e que rompem com a concepção autoritária, seletiva, classificatória e punitiva das provas.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Avaliação. Competências.

## Indicadores de Sucesso na Implementação de Metodologias Ativas no Unileste

**CRESPO, I. C<sup>1</sup>; SILVA, M. A. S.<sup>1</sup>; GOMES, M. A. F.<sup>1</sup>; DIAS, F. M.<sup>1</sup>**

1 – Unileste, Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Coronel Fabriciano, MG.

[icaldeira@p.unileste.edu.br](mailto:icaldeira@p.unileste.edu.br)

[cidasouza@p.unileste.edu.br](mailto:cidasouza@p.unileste.edu.br)

[mafomes@p.unileste.edu.br](mailto:mafomes@p.unileste.edu.br)

[fabricao.dias@p.unileste.edu.br](mailto:fabricao.dias@p.unileste.edu.br)

### RESUMO

Engajamento é definido como o tempo e a energia que os estudantes dedicam a atividades educacionais dentro e fora da sala de aula, seja interagindo com os docentes e colaborando com os colegas, realizando sínteses, resolvendo problemas e/ou aplicando os conteúdos apreendidos em novos contextos. O envolvimento do aluno refere-se a um conjunto de atividades e experiências de aprendizagem associadas a resultados valiosos para a aprendizagem dos estudantes tais como pensamento crítico, resolução de problemas e habilidades de comunicação. É percebido como uma métrica que reflete a qualidade educacional e fornece resultados valiosos para as instituições de ensino. A partir do conceito de engajamento, objetiva-se analisar e comparar os resultados de um inquérito acerca da percepção dos estudantes sobre as atividades de metodologias ativas utilizadas no Unileste. Foi aplicado um questionário aos estudantes em que abordava os indicadores para análise do engajamento dos estudantes tais como: frequência de aplicação das metodologias ativas, estratégias de metodologias ativas utilizadas, tempo dedicado à realização das atividades extraclasse, os processos e estratégias de aprendizagem e a percepção das habilidades desenvolvidas no âmbito das metodologias ativas. O questionário foi aplicado pela equipe de profissionais de assessoria pedagógica da instituição na forma física. A amostra compreendeu estudantes dos 2º, 4º e 6º períodos da instituição. Os resultados demonstraram que o tempo dedicado à realização das atividades apresentou os menores índices, 48,64% dos estudantes utilizam de 1 a 4 horas para o desenvolvimento das atividades extraclasse. Esse resultado deve ser analisado com cautela, pois fatores como dedicação ao trabalho, disponibilidade de internet podem dificultar o acesso e dedicação dos estudantes às atividades. Os resultados relacionados aos tipos de metodologias demonstram que algumas estratégias são mais utilizadas tais como trabalhos em grupo em sala de aula (80,2%), seguido de resolução de problemas (32,29%). A aplicação de jogos foi considerada a estratégia menos utilizada (3,6%). 72,9% dos estudantes consideram que as metodologias ativas aumentam sua capacidade de produzir conhecimento de forma colaborativa e 68% dos estudantes percebem que as metodologias ativas contribuem para ampliação de sua capacidade de reflexão, crítica e argumentação, se comparadas às metodologias convencionais. Quando questionados se as metodologias ativas ampliam sua capacidade de escuta e de respeito às diferentes opiniões, 86,5% dos estudantes concordam e concordam plenamente. Os resultados encontrados no presente estudo demonstram que de maneira geral os estudantes encontram-se satisfeitos e engajados com sua experiência educacional. A IES necessita atenção na organização de atividades extraclasse bem como na diversificação das estratégias de metodologias ativas desenvolvidas. O engajamento

dos estudantes não está relacionado unicamente à sua participação em atividades, mas nas oportunidades disponíveis na instituição.

**Palavras-chave:** Engajamento. Estudantes. Aprendizagem. Metodologias Ativas.

## Avaliação de Currículo por meio da Percepção dos Estudantes sobre o uso de Metodologias Ativas no Unileste

**SILVA, M. A. S.<sup>1</sup>; CRESPO, I. C.<sup>1</sup>; GOMES, M. A. F.<sup>1</sup>; DIAS, F. M.<sup>1</sup>**

*1 – Unileste, Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Coronel Fabriciano, MG.*

[cidasouza@p.unileste.edu.br](mailto:cidasouza@p.unileste.edu.br)

[icaldeira@p.unileste.edu.br](mailto:icaldeira@p.unileste.edu.br)

[mafomes@p.unileste.edu.br](mailto:mafomes@p.unileste.edu.br)

[fabricio.dias@p.unileste.edu.br](mailto:fabricio.dias@p.unileste.edu.br)

### RESUMO

As rápidas transformações nas formas de produção de conhecimento sustentadas pelos avanços tecnológicos, têm desafiado as instituições de ensino a construir novas estratégias para formação dos sujeitos que nela ingressam, demandando desses sujeitos a capacidade de aprender continuamente de forma crítica e reflexiva. Em sintonia com essa perspectiva, o Unileste promoveu uma reforma curricular que culminou com novos projetos pedagógicos de curso, implementados em 2016. Para o desenvolvimento do perfil do egresso almejado, os currículos contemplam, de forma articulada e sistêmica, competências e habilidades, conteúdos curriculares, atividades de aprendizagem, processos de avaliação organizados no que denominamos de “alinhamento construtivo do currículo”, a fim de possibilitar ao final do curso um aprendizado significativo e consistente. Esta proposta curricular se encontra implantada até o 7º período, o que requer um processo de acompanhamento e avaliação de sua efetiva realização. Em razão disso, estão sendo realizadas várias estratégias de avaliação como a realização do exame de competências do estudante do Unileste - EDUCA; a avaliação diagnóstica dos projetos integradores de todos os cursos e as pesquisas com docentes e discentes sobre o uso de metodologias ativas e o impacto dessas no aprendizado do estudante. Esse trabalho objetiva apresentar os resultados de uma pesquisa com 1169 estudantes, realizada em novembro de 2018, que visou captar a percepção dos estudantes sobre o próprio processo de aprendizagem a partir da prática de metodologias ativas de forma comparativa com as metodologias convencionais, também, sobre a forma como estão sendo aplicadas pelo professor. Foram 16 perguntas relacionadas ao tempo de dedicação aos estudos; ao impacto de estratégias convencionais e estratégias ativas no próprio processo de aprendizagem e, por fim, uma avaliação sobre o uso de metodologias ativas no Unileste, com atribuição de conceito e espaço aberto para críticas e sugestões. Serão apresentados aqui os resultados obtidos nas duas últimas questões: o conceito atribuído e as críticas e sugestões do espaço aberto. 42, 3% dos estudantes avaliaram como *Excelente e Muito Bom* a aplicação da MA, 36% atribuíram conceito *Bom* e 20,6% como *Fraco* e 1,2% não estavam aptos a responder. Fica evidenciado que os estudantes reconhecem que o uso de Metodologias Ativas é importante para seu aprendizado, no entanto alguns docentes não cumprem o papel de mediador ao deixar o aluno “sozinho com o desafio”; ao “confundirem metodologias ativas com autodidatismo”. Depreende-se que, pelos questionamentos inseridos no espaço aberto, não há, por parte de alguns docentes, uma clareza sobre o seu papel de mediador da aprendizagem ao aplicar as metodologias ativas. Diante disso, acredita-se que o desafio da formação docente continua com foco na mediação pedagógica.

**Palavras-Chave:** Mediação pedagógica. Metodologias Ativas. Estudantes.

## **Avaliação da Aprendizagem Baseada em Método Construtivista no Curso de Medicina**

**FERREIRA, F. M. R.<sup>1</sup>; RIBEIRO, P. U.<sup>1</sup>; COSTA, D. J. A.<sup>2</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG  
[flavia.ferreira@uniptan.edu.br](mailto:flavia.ferreira@uniptan.edu.br)

2- FADEP, Faculdade de Pato Branco, Pato Branco, PR

### **RESUMO**

O construtivismo considera que há uma construção do conhecimento e que, para que isso aconteça, é preciso criar métodos que estimulem essa construção. Uma epistemologia construtivista requer que o professor haja de forma relacional, descartando a visão de tábula rasa e percebendo o aluno como um ser em constante processo de aprendizagem, respeitando o amadurecimento e desenvolvimento intelectual de cada um. A avaliação construtivista prioriza o “fazer” discente e o compartilhamento de experiências entre educador e educando. Isso se dá ao dinamizar oportunidades de reflexão, ao exigir um acompanhamento permanente pelo professor e ao propor ao educando novas questões, novos desafios. A avaliação informa ao docente o que foi aprendido pelo aluno, fazendo-o refletir sobre a eficácia de sua prática educativa e orientando-o para intervenções necessárias. Para o aprendiz, a avaliação informa quais são seus avanços, dificuldades e possibilidades. Dessa forma, a avaliação educacional na perspectiva construtivista deverá ser coerente com a natureza do objetivo proposto. Assim, o objetivo deste estudo foi realizar uma prática que priorizasse estratégias construtivistas para a avaliação da aprendizagem no curso de Medicina. Na perspectiva da construção do conhecimento de forma autônoma e experiencial, este estudo optou por desenvolver a coavaliação e a autoavaliação após a realização de um trabalho em grupo na disciplina de Libras – Língua Brasileira de Sinais do curso de Medicina do UNIPTAN - Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves. Os dados foram colhidos por meio de uma ficha de avaliação por pares (coavaliação) e outra de autoavaliação em que os critérios consideravam as ações desenvolvidas por todos os integrantes. A elaboração do instrumento de avaliação contava com temas previamente acordados com os alunos. Como resultados observou-se um alto índice de aceitação do instrumento de avaliação por parte dos alunos, que o consideraram claro e relevante para o seu *feedback* e para uma prévia preparação sobre como seriam avaliados. Tal proposta apresentou-se como um instrumento de impacto positivo junto aos alunos. A coavaliação contribuiu para o desenvolvimento das potencialidades dos alunos, dimensionando aspectos tanto conceituais, quanto procedimentais e atitudinais, de viés construtivista, favorecendo a realização do trabalho em grupo, a oportunidade de pesquisar, estudar e organizar o conhecimento, fazendo do discente um participante ativo no seu processo de avaliação da aprendizagem.

**Palavras-chave:** Avaliação. Construtivismo. Libras.

## **Avaliação 360° na Disciplina de Habilidades Médicas III**

**LOURENZO, M. A. R.<sup>1</sup>; MARINHO, A. M. S.<sup>1</sup>; SANTOS, A. R.<sup>1</sup>**

1 – FAHESA / ITPAC Palmas. Faculdade de Ciências Humanas, Econômicas e da Saúde, Palmas, TO.  
[may.lourenzo@gmail.com](mailto:may.lourenzo@gmail.com)

### **RESUMO**

Durante o segundo semestre de 2018 foi utilizado a avaliação 360° como estratégia de verificação do processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Habilidades Médicas III. Descrever a aplicação da avaliação 360° na disciplina de Habilidades Médicas III (HM) com acadêmicos do 3º período do curso de medicina. Relato de experiência da vivência no Laboratório de Habilidades Médicas (LHM), Centro de Saúde da Comunidade (CSC) e Hospital Geral de Palmas (HGP) na disciplina de HM III com 06 acadêmicos do 3º período de medicina do ITPAC-Palmas. As vivências práticas aconteceram nas sextas-feiras, no segundo semestre de 2018. As primeiras vivências aconteceram no LHM onde os alunos se dividiam em pares e praticavam comunicação assertiva, entrevista inicial pelo método clínico, exame físico geral e cardiovascular. Após a simulação realística desenvolvida pela dupla de acadêmicos era realizada uma avaliação em 360°, que consiste na exposição dos pontos positivos e os pontos que necessitavam de aprimoramento por todos os que estavam assistindo a simulação, discentes e docente. Ao final de cada simulação a dupla iniciava falando das facilidades e dificuldades, na sequência os outros alunos pontuavam os pontos fortes e fracos, finalizando com os apontamentos da professora. No CSC a simulação deu lugar ao atendimento com um paciente real sob a supervisão da professora. Em duplas os acadêmicos recepcionavam o paciente, conduziam a entrevista inicial e o exame físico geral e cardiovascular. A professora ficava na retaguarda ajudando quando necessário e os outros acadêmicos ficavam assistindo. Ao final, após a saída do paciente, a avaliação 360° iniciava pela dupla com a exposição das facilidades e dificuldades daquele atendimento, e na sequência todos contribuía com a avaliação sobre a condução do atendimento. No HGP os atendimentos aconteceram nos leitos, após seleção e leitura previa do prontuário as duplas eram formadas e seguiam para o atendimento realizando a abordagem inicial ao paciente, entrevista com base no método clínico e exame físico e cardiovascular sob a supervisão da professora. Ao final todos os se reuniam em uma sala para realização da avaliação 360°, sempre iniciando pela avaliação do atendimento pela dupla, seguindo pelos colegas e finalizando com as considerações da professora. Ao final do semestre percebeu-se que a avaliação 360° é uma ferramenta que possibilita uma análise horizontal e contínua do processo de ensino-aprendizagem, fortalece o trabalho em equipe e melhora o desempenho acadêmico.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativa. Habilidades Médicas. Avaliação 360°.



## Ampliando Aprendizados

**FACIN, E. H.<sup>1</sup>; LOCKSTEIN, S.<sup>1</sup>; SILVA, G. F.<sup>1</sup>**

1 – UNOESC, Universidade do Oeste de Santa Catarina, Joaçaba, SC.  
[elisabeth.facin@unoesc.edu.br](mailto:elisabeth.facin@unoesc.edu.br)

### RESUMO

No processo de ensino e aprendizagem a avaliação deve ser constante, a fim de nortear o professor e o aluno acerca das suas interações pedagógicas, resgatando informações relativas ao trabalho docente e as aprendizagens. A avaliação deve se materializar por meio de diversos instrumentos, com o intuito de garantir a compreensão e a tomada de decisão, necessárias ao percurso do fazer avaliativo e do trabalho educativo docente. Desta forma, com o objetivo de garantir o desenvolvimento das competências que cabem ao bloco de saber de matemática – que darão suporte ao desenvolvimento do perfil que torna o acadêmico apto a utilizar métodos científicos e as linguagens das ciências matemática, física, química e expressão gráfica, de forma crítica e criativa, com aplicação de modelos lógicos, tecnológicos e computacionais – buscou-se resgatar e aprofundar conhecimentos sobre a unidade de aprendizagem de Álgebra Vetorial, haja vista o baixo rendimento dos acadêmicos da primeira fase de Engenharia Civil, em uma das avaliações do componente curricular de Álgebra Linear e Geometria Analítica. A metodologia utilizada foi a Rotação por Estações, porém em um formato diferente daquele dado pelos seus idealizadores. Foram planejadas 7 estações. Em cada uma delas havia uma questão da prova que os acadêmicos haviam realizado na semana anterior - eles não tinham recebido a avaliação corrigida ainda. No momento da aplicação da metodologia, grupos foram criados e cada um dirigiu-se para uma das estações. Cada grupo recebeu o seguinte rol de orientações: (a) resolver a questão com a participação de todos; (b) tendo dúvidas, inicialmente era necessário discutir; e (c) se a dúvida persistisse deveriam acionar o professor. Após um tempo predeterminado pelo professor eles deveriam avançar para a próxima estação. Concluída a atividade foram dirimidas as últimas dúvidas e a avaliação foi devolvida. Foi possível perceber ao longo dos avanços nas estações, que o envolvimento entre os membros das equipes aumentava e as solicitações por auxílio da professora diminuía na mesma proporção. No momento da devolutiva da prova corrigida, nenhum questionamento quanto à correção foi feito, o que demonstra que os acadêmicos tiveram ciência dos erros cometidos e que aprofundamentos do conteúdo foram atingidos. Assim foi possível assegurar uma avaliação focada no aprendizado dos acadêmicos.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Avaliação. Competências.

## Aprendizagem Baseada em Cenário de Simulação: uma Prática Inovadora na Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná

**HASSE, M.<sup>1</sup>; ALVES, R. R.<sup>1</sup>; COELHO, M. L.<sup>1</sup>**

1 – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR.

[margareth.hasse@utp.br](mailto:margareth.hasse@utp.br)

[rodrigo.alves@utp.br](mailto:rodrigo.alves@utp.br)

[mauricio.lorenzini@utp.br](mailto:mauricio.lorenzini@utp.br)

### RESUMO

O presente trabalho trata de uma prática exitosa de aprendizagem no ensino superior por meio da aplicação da metodologia ativa baseada em cenário de simulação. A pesquisa é conduzida pelo grupo de estudo de docentes vinculados ao projeto de pesquisa intitulado "Relações entre as Inovações Pedagógicas e a Aprendizagem Discente nos Cursos de Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná". O propósito da investigação do projeto é a avaliação da aprendizagem dos estudantes da graduação e a promoção da qualificação das práticas pedagógicas de docentes da Universidade. Para o referente grupo de estudo, a escolha da metodologia ativa de aprendizagem foi a baseada em cenário de simulação, em razão de certas características dos cursos de graduação nos quais os docentes ministram suas aulas, a saber: Arquitetura, Ciência da Computação, Engenharia de Produção, Pilotagem Profissional de Aeronaves, Psicologia e Radiologia. A simulação é uma metodologia que substitui e amplifica as experiências reais, já que pode invocar e reproduzir aspectos importantes do mundo real de modo interativo. Utiliza um modelo operatório que representa o todo, ou parte de um sistema ou processos, trazendo as características centrais de um sistema, processo ou ambiente, real ou proposto. O roteiro do trabalho de pesquisa segue os seguintes propósitos: a) delimitar o conceito da metodologia de aprendizagem baseada em cenário de simulação; b) conhecer a metodologia usada na aviação (por ela ser muito utilizada nesse meio e ter as estratégias de aplicação bem definidas; c) esclarecer o passo a passo da aplicação da metodologia; d) elaborar um modelo de avaliação e de registro de resultados; e) determinar as ferramentas (softwares, cenários) para a aplicação da metodologia; f) planejamento da atividade para aplicação nas disciplinas dos cursos escolhidos. Um experimento piloto foi realizado com o propósito de servir de parâmetro para o planejamento da aplicação da metodologia na Engenharia de Produção. A partir dessa experiência, foram elaborados o planejamento e o instrumento de coleta de dados da metodologia de aprendizagem com cenário de simulação. O desenvolvimento do trabalho optou pela metodologia pesquisa-ação, de acordo com os passos metodológicos criados por Thiollent, por ser uma estratégia que favorece o desenvolvimento de docentes, o aprimoramento do ensino e o aprendizado dos alunos por meio da sua própria pesquisa.

**Palavra-chave:** Práticas exitosas de aprendizagem. Aprendizagem baseada em cenário de simulação. Prática Pedagógica. Metodologia Ativa. Pesquisa-ação.

## **Grupo Mentoring Estratégia para Trabalhar Habilidades nos Residentes de Medicina de Família e Comunidade**

**LUIZ, F. R.<sup>12</sup>; ROCHA, A.P.P.L.<sup>12</sup>; FLÂMIA, A.L.<sup>12</sup>; RIBEIRO, A.Z.L.<sup>12</sup>; PÓVOA, P.C.S.<sup>12</sup>; CAVALCANTE, G.R.R.V.<sup>12</sup>**

1 – ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.  
2 – FESP Palmas, Fundação Escola de Saúde Pública de Palmas, Palmas, TO.

### **RESUMO**

Na história da educação médica, podemos sempre notar a figura de um preceptor ou mentor, experiente, que auxilia na formação dos residentes estimulando a reflexão, o pensamento crítico. O programa de Residência em Medicina de Família e Comunidade (PRMFC) da Fundação Escola de Saúde Pública de Palmas – TO (FESP) foi fundado em 2013 desde então busca formar profissionais que tenham além de competências técnicas, científicas, comprometimento, postura, profissionalismo preocupação com segurança do paciente com olhar centrado na pessoa. Para isso o programa foi projetado com espaços de diálogo para trabalhar essas características, uma vez que a especialidade lida com problemas de saúde complexos e necessita de um olhar que contemple todos os aspectos biopsicossociais do indivíduo e famílias. Esse estudo relata uma disciplina curricular, que utiliza metodologias ativas, denominado grupo mentoring, que busca desenvolver atitudes e habilidades e tornar o residente protagonista de seu processo de aprendizagem. A disciplina é obrigatória, ministrada por docentes e preceptores do PRMFC acontecem desde início da residência em reuniões mensais, de até 4 h, no período noturno da sexta-feira, não comprometendo outras atividades obrigatórias, contam como carga horária teórica. Nela são trabalhados temas como Ética e bioética, Habilidades de Comunicação, Como dar e Receber Críticas, Proatividade e Liderança, Resiliência, Empatia, terapia comunitária e sistêmicas, para alcançar objetivo educacional e atrair a atenção dos alunos para desenvolvimento dessas aulas, trabalhamos com pequenos grupos e são utilizadas várias metodologias como brainstorm, dramatização, aquário, cine viagem, rodas de conversa, vídeo filmagem de consultas. Em busca de formar profissionais crítico-reflexivo que tenham além das competências técnicas científicas esperadas. O grupo mentoring promove autonomia intelectual, estimula a capacidade de planejamento e gerenciamento do tempo, exercício da criatividade, liderança, capacidade de mediar conflitos e trabalhar em equipe. Reforça a importância da interação com usuários e servidores do SUS a partir da construção da consciência do profissionalismo e implicações éticas, traduzindo em maior humanização das atividades desenvolvidas na atenção primária a saúde. A formação oferecida no grupo mentoring proporciona a transformação das práticas profissionais e da própria organização do trabalho a partir da problematização do processo de trabalho, acolhimento e cuidado as várias dimensões e necessidades de saúde das pessoas e dos coletivos.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Estratégias educacionais. Inovação em saúde.

## Discentes como Avaliadores de OSCE: uma Alternativa Factível e Confiável

**OLIVEIRA, L. C.<sup>1</sup>; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; GOMES, J. R. S.<sup>1</sup>; CAMPELO, Y. D. M.<sup>1</sup>; LOPES, P. F.<sup>1</sup>; BEZERRA, J. P.<sup>1</sup>**

1 - Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.

[leonam.oliveira@iesvap.edu.br](mailto:leonam.oliveira@iesvap.edu.br); [tereza.garcez@iesvap.edu.br](mailto:tereza.garcez@iesvap.edu.br); [any.vasconcelos@iesvap.edu.br](mailto:any.vasconcelos@iesvap.edu.br);  
[joara.val@iesvap.edu.br](mailto:joara.val@iesvap.edu.br); [yuri.campelo@iesvap.edu.br](mailto:yuri.campelo@iesvap.edu.br); [priscila.lopes@iesvap.edu.br](mailto:priscila.lopes@iesvap.edu.br);  
[joyce.bezerra@iesvap.edu.br](mailto:joyce.bezerra@iesvap.edu.br)

### RESUMO

Os currículos das escolas médicas objetivam que seus alunos alcancem habilidades, atitudes e conhecimentos ao longo do curso. Segundo o terceiro nível da pirâmide de Muller, quando se quer que o aluno demonstre um comportamento esperado sob supervisão em ambiente simulado o Exame Clínico Objetivo Estruturado (OSCE) apresenta grande confiabilidade e validade. Mas uma de suas dificuldades é a necessidade de um grande número de avaliadores. O uso de alunos como avaliadores tem sido então aventado. O objetivo dessa pesquisa foi comparar notas de avaliadores-docentes (AD) com as notas de avaliadores-alunos (AA) em OSCE. Ela ocorreu na Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba cujo currículo prevê a realização de duas OSCE por período na disciplina de Habilidades e Atitudes Médicas. Durante a realização das OSCE são convidados a participar como avaliadores docentes e alunos. Para essa pesquisa foram realizadas três estações, em que se avaliaram manobras de ressuscitação cardiopulmonar, a habilidade de comunicação na coleta de anamnese e manobras do exame clínico neurológico. Os alunos avaliados eram do segundo período do curso de medicina. Os avaliadores eram professores e alunos do sexto e quinto período. Ambos receberam um treinamento, uma hora antes da OSCE, através de vídeos que demonstravam um desempenho adequado e possíveis falhas dos alunos avaliados. O preenchimento do checklist eram independente entre AD e AA. Na análise utilizou-se de coeficientes de correlação entre os examinadores docentes e discentes na pontuação dos checklist das estações e teste- t pareados para comparar a média de pontuação. 72 alunos foram avaliados na OSCE. Participaram nove AD e 9 AA. Na estação 1 a média de notas dos AD foi de 3,669 e a de AA foi um pouco maior de 3,8661 (coeficiente de correlação: 0,80.p <0,01). Na estação 2 a média de notas dos AD foi levemente maior, 1,936, do que a de alunos, 1,7333 (coeficiente de correlação: 0,61.p <0,01). Na estação 3 a média de notas dos AD foi de 3,386, enquanto a dos AA foi de 3,294 (coeficiente de correlação: 0,78.p <0,01). A média global, em todas as estações, dos AD foi de 8,991 e a AA foi de 8,888 (coeficiente de correlação: 0,79.p <0,01). As médias das pontuações entre AD e AA foram bem próximas, com alta correlação e sem diferença estatística. O uso de AA é uma alternativa possível para viabilizar e aumentar o número de estações em OSCE.

**Palavras-chave:** OSCE. Avaliação. Habilidades.

## **A percepção dos alunos do ensino médio com a aplicação das metodologias ativas nas aulas de espanhol**

**LAGO, C. D. L. O.<sup>1</sup>; PAIVA, L. R.<sup>2</sup>**

*1 - Colégio Alpha – Grupo Unis.*

*2 - Centro Universitário do Sul de Minas*

*[camila.oliveira@unis.edu.br](mailto:camila.oliveira@unis.edu.br)*

*[unis.lucas.paiva@professor.unis.edu.br](mailto:unis.lucas.paiva@professor.unis.edu.br)*

### **RESUMO**

Este trabalho analisa a percepção dos alunos do ensino médio com a aplicação das metodologias ativas nas aulas de espanhol. Tal abordagem é devido ao fato de que com o aumento das tecnologias os alunos pouco se interessam por aulas predominantemente teóricas. O objetivo é avaliar a percepção dos alunos do ensino médio nas aulas de espanhol e verificar sua relevância no aprendizado e autonomia através da utilização das metodologias ativas. Este propósito será conseguido a partir do estudo de caso com aplicação de questionário para 81 (oitenta e um) alunos do ensino médio, contendo perguntas relacionadas ao tema. A análise evidenciou que os alunos tiveram uma percepção positiva da aplicação das metodologias ativas nas aulas de espanhol, ao que parece a os discentes assentiram que houve relevância no aprendizado, além de terem desenvolvido uma autonomia. No entanto, apesar de estimarem o método, os estudantes parecem estar um pouco receosos com essa autonomia promovida pelas metodologias ativas.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Promoção de autonomia. Aprendizagem significativa.

## O aprendizado significativo na sala de aula do século XXI: os desafios para uma nova abordagem metodológica.

**SILVA, R.<sup>1</sup>; CIACCI, L.<sup>1</sup>**

1 - Grupo UNIS.

[rasilva16@yahoo.com.br](mailto:rasilva16@yahoo.com.br).

[livia.ciacci@unis.edu.br](mailto:livia.ciacci@unis.edu.br)

### RESUMO

Nesse estudo abordamos como a sala de aula, nos dias de hoje, se parecem com as salas do início do século XX, e como a concepção educacional, onde o grande porta-voz do saber, o professor, permanece estático e ainda centralizado. Nosso objetivo é evidenciar que novas práticas metodológicas, movendo o protagonismo para os alunos e fazendo-os participarem da construção do conhecimento, podem arraigar o saber nos alunos de forma mais concreta. Para saber se o aprendizado foi significativo ou não, a aplicação de avaliações comparativas e formulários específicos deram a visão do resultado das novas metodologias como algo positivo. Não obstante, apresentou-se a ideia de um aluno diferente, no ponto de vista da comparação com outros tempos. Um aluno mais conectado ao mundo e com maior poder ao acesso às informações. A aplicação das metodologias ativas tornou o aprendizado muito mais arraigado no aluno, inclusive houve aumento significativo das notas.

**Palavras-chave:** Aprendizado significativo. Metodologias ativas. Educação.

## Jogo de tabuleiro aplicado ao direito administrativo

**SILVA, L. R. <sup>1</sup>**

1 - Centro Universitário Presidente Antônio Carlo.  
[rossini.leonardo@gmail.com](mailto:rossini.leonardo@gmail.com)

### RESUMO

A gamificação como ferramenta e avaliação em grupo do processo de ensino-aprendizagem desperta o interesse, aumenta a participação, desenvolve o trabalho em equipes e aumenta a motivação do aluno. Por meio do jogo de tabuleiro é possível trabalhar conteúdos específicos de forma lúdica e concentrada no aluno como protagonista do processo de ensino-aprendizagem. O jogo de tabuleiro permite maior aceitação do aluno, porque deixa o papel de receptor de conhecimento para se tornar agente protagonista em sala de aula. Nesse trabalho foi avaliado os benefícios da gamificação no processo de ensino-aprendizagem durante revisão de conteúdo de disciplina pré-requisito com o uso de tabuleiro virtual, além de perguntas e respostas na disciplina de direito administrativo II. Como critérios de avaliação foram considerados o envolvimento dos alunos, autodeterminação, capacidade de comunicação, solução de conflitos, argumentação e respostas corretas conforme o entendimento majoritário da doutrina e jurisprudência brasileira. Os resultados demonstram que os alunos estavam motivados, curiosos e engajados em estudar os conteúdos e superar os desafios apresentados pelo professor-mediador.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino. Direito. Avaliação.

## Metodologias ativas e as contribuições para o ensino da matemática

LOPES, N. A.<sup>1</sup>; SILVA, L. C. B.<sup>2</sup>; PAIVA, L. R.<sup>1</sup>

1 - Centro Universitário do Sul de Minas (UNIS-MG).

2 - CENSUPEG.

[nathalia\\_assislopes@yahoo.com.br](mailto:nathalia_assislopes@yahoo.com.br)

[luciene.bueno@unis.edu.br](mailto:luciene.bueno@unis.edu.br)

[lucas@unis.edu.br](mailto:lucas@unis.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho analisa as Metodologias Ativas como ferramenta para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, destacando como as contribuições desse tipo de trabalho podem auxiliar na melhoria do ensino da disciplina e superação das dificuldades encontradas. Tal abordagem se justifica na observação de que muitas crianças apresentam dificuldades com a disciplina de Matemática que não são superadas e se tornam verdadeiro obstáculo durante toda a vida, por isso, as Metodologias Ativas podem e devem ser usadas como ferramenta fundamental para a construção do raciocínio lógico-matemático. Neste contexto, as Metodologias Ativas podem contribuir para o desenvolvimento de um raciocínio lógico-matemático sólido e duradouro, através do uso de ferramentas, recursos e atividades lúdicas que estimulem o desejo pela aprendizagem matemática. O objetivo deste trabalho é demonstrar como as Metodologias Ativas podem contribuir de forma significativa para o raciocínio lógico-matemático, encontrando maneiras de encarar os desafios e ajudando os sujeitos a superarem suas dificuldades. Este propósito será conseguido através da revisão bibliográfica de livros e artigos científicos relacionados ao tema. O estudo comprovou que as Metodologias Ativas podem contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático através de métodos que tornam o aprendizado significativo e contextualizado, considerando a forma como ocorre a aprendizagem do sujeito, oferecendo recursos e instrumentos físicos e estimulando o uso de atividades lúdicas e jogos.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Matemática. Raciocínio lógico-matemático. Ludicidade.



## **A gamificação e a EAD como estratégias para o desenvolvimento do estágio supervisionado no curso de Direito**

**MELQUES, P. M.<sup>1</sup>; JUNIOR, E. C.<sup>1</sup>**

*1 - Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.*

[paula.melques@toledoprudente.edu.br](mailto:paula.melques@toledoprudente.edu.br)

[eli@toledoprudente.edu.br](mailto:eli@toledoprudente.edu.br)

### **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo apresentar a experiência do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente, Instituição de Ensino Superior (IES) localizada em Presidente Prudente, São Paulo, na implementação da gamificação em uma disciplina ofertada na modalidade a distância. A referida disciplina, Estágio Supervisionado II, pertence ao curso de graduação em Direito e tem como foco a solução de conflitos jurídicos por meio da arbitragem. Nesse modelo, o aluno deveria atuar como um dos árbitros a partir de um caso simulado e dos documentos apresentados pelas partes. Para subsidiar a elaboração da sentença arbitral, produto a ser entregue pelo aluno ao final do game, foram disponibilizados nas diversas etapas do jogo materiais como animação, vídeos e textos, que abordavam a fundamentação teórica a respeito da arbitragem, e também elementos do procedimento arbitral, como a audiência inicial. Ao final da disciplina, os alunos avaliaram a experiência por meio da metodologia NPS (Net Promoter Score). Os resultados da avaliação, bem como dados comparativos entre as ofertas da disciplina nos anos de 2017 (sem gamificação) e 2018 (gamificada), demonstram que implementar a gamificação na disciplina foi uma estratégia positiva para a aprendizagem dos alunos.

**Palavras-chave:** Gamificação. EAD. Estágio Supervisionado. Direito. Arbitragem.

## **Aprendizagem colaborativa no ensino superior: percepções a partir do estudo de temas atuais**

**STARCK , K.<sup>1</sup>**

1 - Faculdade de Pato Branco – Fadep  
[keli@fadep.br](mailto:keli@fadep.br)

### **RESUMO**

A intervenção pedagógica, objeto desse estudo, foi desenvolvida na disciplina de Ciências do Ambiente em Cursos de Engenharia Civil e Engenharia Elétrica de uma faculdade privada do Estado do Paraná. O objetivo foi validar a aplicabilidade de metodologias ativas em cursos cuja formação dá-se essencialmente a partir do desenvolvimento de competências técnicas (hard skills). Para tanto, optou-se pela metodologia da aprendizagem colaborativa com intuito de, além de tornar a aprendizagem significativa, também propiciar aos educandos experiência envolvendo competências transversais (soft skills) importantes na sua profissionalização como a capacidade de executar trabalhos em grupo, respeito pela opinião do outro, capacidade de aprendizagem contínua, entre outros. Os resultados evidenciam que a utilização de metodologias ativas contribui de maneira expressiva para o desenvolvimento do senso crítico e de aprendizagens significativas a partir da promoção de espaços de aprofundamento e troca de experiências.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Aprendizagem colaborativa. Ensino em Engenharia. Ciências do ambiente. Andragogia.

## ***Eight*: um percurso de aprendizagem significativa**

**MENDES, A. A.<sup>1</sup>; FRAGELLI, R. R.<sup>2</sup>**

1 - UNIFACIG

2 - UNB

[andreialetras@yahoo.com.br](mailto:andreialetras@yahoo.com.br)

[fragelli@hotmail.com](mailto:fragelli@hotmail.com)

### **RESUMO**

Este artigo propõe relatar a experiência de aplicação, testagem e validação do percurso de aprendizagem "Eight", idealizado e criado pelo professor Ricardo Fragelli, da Universidade de Brasília (UNB), no 2º período do curso de Medicina da UNIFACIG, durante o segundo semestre de 2018, na disciplina de Metodologia Científica. Trata-se de um relato de experiência, exploratório-descritivo, de abordagem qualitativa, a escolha dos participantes foi por conveniência, considerando como critério de inclusão o fato de terem sido alunos da turma em que o método foi testado. Para coleta de dados, utilizou-se de um questionário aberto simples em ambiente on-line, de participação voluntária, com o intuito de permitir aos alunos relatarem sua percepção enquanto participantes do método através de pequenos depoimentos. Registrou-se que, a partir do processo de identificação de problemas, proposição de possíveis soluções, escolha de uma dessas soluções e planejamento para resolver o problema, houve o desenvolvimento de inúmeras habilidades e competências nos alunos envolvidos neste projeto.

**Palavras-chave:** Eight. Aprendizagem ativa. Percurso de Aprendizagem. Projetos. Relato de experiência.

## Aplicação de metodologias ativas em um instituição de ensino superior

LEMOS, A. C. G.<sup>1</sup>; MAZINI, S. R.<sup>1</sup>

1 - Centro Universitário Toledo Araçatuba.

[adriane.lemos1@hotmail.com](mailto:adriane.lemos1@hotmail.com)

[mazini.prof@toledo.br](mailto:mazini.prof@toledo.br)

### RESUMO

As mudanças curriculares pressupõem a passagem da disciplinaridade para a interdisciplinaridade, além de apresentar novas estratégias de ensino aprendizagem, como as metodologias ativas, consideradas um novo desafio para a formação de professores do futuro. Diante do exposto, o presente estudo teve como objetivo foi identificar os desafios da aplicação de metodologias ativas de ensino/aprendizagem em uma Instituição de ensino superior localizada no interior de São Paulo. Realizou-se uma pesquisa de campo exploratório-descritivo, com abordagem qualitativa, em uma Instituição de ensino superior no município de Araçatuba, SP. Para coleta dos dados foi realizado entrevistas com os professores para obtenção de dados empíricos necessários a esta pesquisa. Participaram da pesquisa 55 professores. Com base no material analisado observam-se como principais dificuldades problemas curriculares como empecilho para a aplicação das metodologias ativas de ensino e aprendizagem; resistência dos alunos frente a aplicação dessas novas metodologias; e dificuldade de compreensão da aplicabilidade das metodologias ativas de ensino e aprendizagem na prática docente. De acordo com o resultado obtidos na pesquisa, podemos concluir que os docentes entrevistados acreditam que a metodologia fornece subsídios para a prática docente, mesmo que a experiência destes seja ainda muito recente. A capacitação docente dos profissionais envolvidos com a implementação das metodologias ativas deve ser constante e vista como um auxílio necessário para que se obtenha êxito no desenvolvimento desta proposta curricular inovadora.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Prática docente. Aprendizagem ativa. Capacitação docente.

## O projeto de um braço hidráulico como ferramenta de aprendizagem ativa

ARAUJO, G. L.<sup>1</sup>; MENDES, A. A.<sup>2</sup>; TRINDADE, F. C.<sup>3</sup>; CARDOSO, L. R.<sup>4</sup>

1 - UFES.

2 - UEMG

3 - UNIFACIG

4 - UNIFACIG. FIC.

[glaucio.araujo@sempre.facig.edu.br](mailto:glaucio.araujo@sempre.facig.edu.br)

[andrealetas@yahoo.com.br](mailto:andrealetas@yahoo.com.br)

[fer.cota@sempre.facig.edu.br](mailto:fer.cota@sempre.facig.edu.br)

[luroca@sempre.facig.edu.br](mailto:luroca@sempre.facig.edu.br)

### RESUMO

A metodologia de projetos como ferramenta de aprendizagem ativa não pode ser tida como novidade, a mesma já é utilizada a algum tempo em salas de aula por todo o planeta, no entanto ela ainda pode ser considerada como atual, e em algumas instituições de ensino ela é tratada como uma metodologia inovadora, pois as aulas ainda seguem o protocolo tradicional. O objetivo desta pesquisa foi relatar a experiência da aplicação da metodologia de projetos, em um semestre da disciplina de "Fenômenos de Transporte", no curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário UNIFACIG, onde por meio do projeto de um braço hidráulico, os alunos puderam aprender na prática princípios de mecânica e estática dos fluidos, como o princípio de Pascal. Além do relato do professor, também foram coletados depoimentos de alunos sobre suas experiências como a metodologia de ensino. Frente aos resultados a metodologia pode ser considerada exitosa e viável para o ensino da disciplina de "Fenômenos de Transporte", pois os alunos se mantiveram engajados e motivados durante o processo.

**Palavras-chave:** Metodologia de Projetos. Mecânica dos Fluidos. Braço Hidráulico.

## Percepção discente sobre aprendizagem baseada em equipes (TBL) e instrução em pares (PI).

**SOUZA, C. C.<sup>1</sup>; AFONSO, R. T. L.<sup>1</sup>**

*1 - Centro Universitário do Pará.*

[celicecsouza@gmail.com](mailto:celicecsouza@gmail.com)

[rosana\\_telma@yahoo.com.br](mailto:rosana_telma@yahoo.com.br)

### RESUMO

As metodologias ativas representam um novo conceito de educação, em que se preza pela educação e aprendizagem significativa. Duas dessas metodologias são a aprendizagem baseada em equipes e a instrução em pares. Foram consultados 24 alunos do curso de Fisioterapia, na disciplina Ciências Morfológicas e Fisiológicas sobre suas percepções gerais dessas duas metodologias por meio de um formulário online, via link do Google Forms. Como resultado principal, verificamos que os alunos aumentaram seu estudo individual e conseguiram desenvolver habilidades como trabalho em equipe e capacidade de argumentação. Os resultados reforçam a importância das metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem e na formação de alunos com perfil crítico e reflexivo.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Instrução em Pares. Aprendizagem baseada em equipes.

## Conscientização de funcionários da UTI de uma Instituição de Saúde da Cidade de São João del-Rei/MG sobre o Descarte de Resíduos de Serviço de Saúde

RESENDE, J. G. O. S.<sup>1</sup>; RESENDE, J. D. S. A.<sup>1</sup>; JESUS, A. C. R.<sup>1</sup>; ANDRADE, K. A.<sup>1</sup>; ANDRADE, M. C.<sup>1</sup>; MALLATESTA, P. S. M.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, P. P.<sup>1</sup>; MACHADO, T. E.<sup>1</sup>; KUVIEK, T. I. S.<sup>1</sup>

1 - Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves.

[jaine.resende@uniptan.edu.br](mailto:jaine.resende@uniptan.edu.br)

[janedalmada@yahoo.com.br](mailto:janedalmada@yahoo.com.br)

### RESUMO

Conhecer a rotina sobre o descarte de resíduos de serviço de saúde de uma instituição de saúde da cidade de São João Del Rei-MG no setor de terapia intensiva, e conscientizar os funcionários quanto ao descarte correto através de cartilhas educativas. Como metodologia, utilizou-se revisão de literaturas, POP (Procedimento Operacional Padrão), coleta de dados e abordagem de alguns funcionários através de entrevistas. Constatou-se, através da coleta de dados e visitas ao setor, a presença da separação correta dos resíduos por maior parte dos funcionários, sendo eles classificados por grupos (A, B, C, D, E). Após o recolhimento dos resíduos pelos funcionários responsáveis, os mesmos são armazenados em depósitos próprios onde aguardam o recolhimento semanal pela empresa terceirizada. Observaram-se medidas sustentáveis desenvolvidas pela instituição. Observou-se que, nesta unidade, os cuidados no gerenciamento de resíduos estavam dentro das expectativas esperadas e idealizadas pela legislação. Esta unidade de saúde demonstrou que os resíduos gerados neste setor são segregados, classificados e destinados adequadamente, o que é fundamental para o processo de gerenciamento de resíduos.

**Palavras-chave:** Resíduos de Serviço de Saúde. Instituição de Saúde. Gerenciamento dos Resíduos. Descarte dos Resíduos de Serviço de Saúde. Conscientização.



## **Experiências de interação entre ensino superior e o ensino médio mediadas por estratégias ativas para a aprendizagem**



## O uso de metodologias ativas no ensino de neurociências para alunos de Ensino Médio da cidade de São Fidélis

**CARDOSO, F. B.<sup>1</sup>; SILVA, F. N.<sup>1</sup>; SCHLEY, D. C.<sup>1</sup>; FREITAS, R.R.<sup>1</sup>; SEHNEM, A.<sup>1</sup>**

*1 – LIEENP, Laboratório de Inovações Educacionais e Estudos Neuropsicopedagógicos da Faculdade CENSUPEG, São Fidélis, RJ.  
[fabricao@censupeq.com.br](mailto:fabricao@censupeq.com.br).*

### RESUMO

As transformações das sociedades contemporâneas têm colocado em questão, de modo cada vez mais incisivo, os aspectos relativos à aprendizagem escolar. A partir do comentado nosso objetivo foi, avaliar os efeitos do uso de metodologias ativas no ensino de neurociências de alunos de ensino médio. Participaram desse estudo 80 adolescentes de ambos os sexos com idade compreendida entre 15 e 18 anos, que foram divididos em dois grupos: A – 40 adolescentes que foram submetidos ao ensino de neurociências de maneira tradicional; B- 40 adolescentes que foram submetidos ao ensino de neurociências através de metodologias ativas. As aulas de metodologias ativas ocorreram através de construção de modelos, games e práticas nos laboratórios da FACULDADE CENSUPEG, abordando vários aspectos das neurociências básica e clínica. Ambos os grupos foram submetidos a 08 aulas de 50 minutos. Antes e após o período de aulas ambos os grupos responderam a um questionário com 50 questões sobre nível de conscientização e conhecimento sobre neurociências. Nossos resultados mostram que após o período de aulas os alunos participantes do grupo A obtiveram um aumento de 38,9% e os participantes do grupo B tiveram um aumento de 76,73% no acerto das questões. Ao estabelecer uma comparação entre os grupos através da ANOVA num sentido GB x GA obteve-se um  $p < 0,001$ , o que mostra que provavelmente a evolução do grupo B foi superior no questionário, não foi ao acaso e sim em função de um aproveitamento positivo dos conteúdos trabalhados durante as referidas aulas.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Neurociências. Alunos de Ensino Médio.

## **A construção de catapultas como instrumento importante na relação ensino/aprendizagem da mecânica e propriedades da matéria**

**MARINS, L.A.M.<sup>1</sup>; GOUVEIA, F.C.<sup>2</sup>; SANTOS, D.C.<sup>2</sup>; JESUS, J.C.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

2 – Ciep 291 – Dom Martinho Schlude, Pinheiral, RJ. Fran.calixto@usp.br

[Luciano.marins@foa.org.br](mailto:Luciano.marins@foa.org.br)

### **RESUMO**

A grande maioria dos estudantes das disciplinas de física e química, no Ensino Médio e Superior, não tem muito interesse em conhecer e se apropriar dos conceitos por conta da forma como o conhecimento é transmitido. Em muitos casos os facilitadores apresentam fórmulas sem aplicações práticas se atendo ao cálculo de expressões matemáticas em sala. O objetivo deste trabalho foi utilizar a construção de catapultas medievais, no ensino médio e superior, para tentar facilitar o aprendizado e empenho por parte dos discentes, secundaristas e universitários, nos conceitos de mecânica, propriedades da matéria, sustentabilidade e meio ambiente, acompanhando as performances e interesse. A metodologia usada foi a Aprendizagem Baseada em Projetos e o trabalho foi desenvolvido no Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) e em uma escola de ensino médio, o Ciep 291 Dom Martinho Schlude. No 2º semestre de 2018, o docente de Física 1, do 2º período dos cursos de Engenharia Ambiental e Produção elaborou um roteiro para uma competição de arremesso de bola de tênis utilizando as catapultas. Após quatro semanas de discussões dos protótipos e os conceitos físicos empregados, foi disponibilizado o edital com as normas e regras para a confecção, dando autonomia para a criação das engenhocas nas turmas de engenharia. Paralelamente, o edital também foi lançado em uma escola pública tendo o mesmo tipo de acompanhamento em três turmas de 2ª série do Ensino Médio, sob a supervisão dos docentes de física e química. O resultado foi surpreendente em ambas as fases. Tanto no Ensino Médio como no Superior, após três meses de auxílio e discussões semanais, os estudantes conseguiram apresentar seus modelos tratando conceitos de lançamento oblíquo, forças, propriedades da matéria e sustentabilidade em cada etapa da construção e no lançamento. Foi percebido maior aprofundamento teórico por conta dos universitários nas arguições, porém durante os lançamentos das bolas de tênis, as máquinas desenvolvidas foram similares (inclusive o maior lançamento registrado foi de um grupo de alunos do ensino médio que alcançou 52 metros de alcance horizontal). Também percebeu-se resultado mais satisfatório nas questões envolvendo tais assuntos nas avaliações bimestrais em ambas as etapas. Para o ano de 2019 o edital será reformulado aglutinando outros cursos da IES com os universitários tendo a missão de potencializar os conhecimentos técnicos junto aos secundaristas através de monitorias. Com isso, percebe-se que a falta de interesse em estudar determinados assuntos na física e química, em parte está vinculada à falta de atividades que estimulem a resolução de problemas da vida real.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Catapultas medievais. Ensino de física e química.

## O Uso de Metodologias Ativas no Ensino da Anatomia Humana para Ensino Fundamental e Médio de Escolas Públicas e Privadas.

**JÚNIOR, G. S. O.<sup>1</sup>; ALVES, F. F.<sup>1</sup>; RIBEIRO, C. Z. <sup>1</sup>; BRITO, E. C. <sup>1</sup>; RIBEIRO, A. V. P. <sup>1</sup>; BORGES, M. P. <sup>1</sup>;**

1 – FAHESA ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos S/A, Palmas, TO.  
[gjsnaac\\_jun@hotmail.com.br](mailto:gjsnaac_jun@hotmail.com.br)

### RESUMO

A experiência aqui relatada é de um Projeto de Pesquisa intitulado "Metodologia ativa para Ensino da Anatomia Humana para Ensino Fundamental e Médio" do ITPAC Palmas. A proposta além de integrar os alunos dos níveis fundamental e médio ao meio acadêmico, busca perceber se a aula prática, realizada a partir de estações de aprendizagem nas instituições aumenta o nível de conhecimento do aluno em relação a anatomia dos sistemas orgânicos. O objetivo foi avaliar o uso da metodologia ativa, rotação por estação de aprendizagem, no ensino de anatomia humana dos sistemas orgânicos, para alunos do ensino médio público e privado em escolas de Palmas – TO. O projeto é composto por dois docentes, dois técnicos de laboratório, dois monitores bolsistas e um voluntário, graduandos dos Cursos de Medicina e Odontologia. A atividade é dividida em três momentos: 1) os grupos de alunos acompanhados de um responsável da escola, são recepcionados e neste momento é dada a explicação de como serão as atividades e expostas questões éticas e legais. Ainda neste momento inicial, é dado cada aluno uma folha com questões objetivas para que sejam respondidas para verificar o conhecimento prévio do aluno acerca da anatomia; 2) os alunos são divididos em grupos e encaminhados as salas, em que estações estão previamente organizadas pela divisão dos sistemas do corpo humano. Os monitores desenvolvem as atividades que tem como base a rotação dos alunos pelas estações para que exista a apresentação, a manipulação e a contextualização das peças anatômicas. 3) os alunos recebem novamente as perguntas no papel para que seja possível observar a efetividade de tais práticas. Participaram da pesquisa um total de 669 alunos, sendo que 205 visitaram a equipe e 464 alunos foram visitados em suas respectivas escolas. Entre as diferentes instituições, foram atendidos 255 alunos das escolas privadas e 414 das escolas públicas. Ao analisar os dados a escola pública teve melhor aproveitamento 38% de acertos na primeira etapa, evoluindo para 44% de acertos na terceira etapa. Se analisado em uma perspectiva de notas, os dados nos mostram uma evolução 2,1 % na escola privada e 104,6% na escola pública. Cerca de 90% avaliaram positivamente os objetivos alcançados do estudo. A abordagem pedagógica mostrou ser eficaz, pois a ação alterou a dinâmica escolar, despertou o interesse dos alunos para saber mais sobre o funcionamento e cuidado com o corpo humano. A metodologia ativa de estações de aprendizagem mostrou-se eficaz em diferentes perspectivas, uma vez que houve diferença na evolução entre a escola pública e privada de forma relevante.

**Palavras-chave:** Estações de Aprendizado. Anatomia. Metodologias ativas.



## **Formação de professores em estratégias ativas de aprendizagem**

## **Criando a Cultura das Metodologias Ativas e Inovação em Sala: a implementação de capacitação docente na graduação**

**GRINBERG, V. D.<sup>1</sup>; SILVA, R. R. S.<sup>1</sup>**

*1 – FAAP, Faculdade Armando Alvares Penteado, São Paulo, SP.*

[vdgrinberg@faap.br](mailto:vdgrinberg@faap.br)

[rrsouza@faap.br](mailto:rrsouza@faap.br)

### **RESUMO**

Esse artigo busca apresentar, a partir das metodologias ativas e ferramentas de inovação trabalhadas nas edições de 2015 a 2018 da Semana de Formação de Professores do Fórum STHem, como se deu o processo de desenvolvimento, implementação e resultados do curso de capacitação para os professores da graduação da Faculdade Armando Alvares Penteado. A partir da comparação de duas edições da capacitação oferecida, espera-se quantificar e qualificar quais foram as impressões dos professores em relação ao contato com as metodologias e ferramentas, bem como quais foram as possibilidades de realização de iniciativas em sala de aula a partir do conhecimento recebido. Espera-se, a partir dessa experiência, apresentar quais foram os principais desafios enfrentados pelos docentes-instrutores e pelos docentes-capacitados durante o curso, assim como na vivência em sala de aula para se construir um rol de experiências que facilitem a transição de modelos tradicionais para práticas mais eficientes e agregadores no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Capacitação Docente. Metodologias Ativas. Ferramentas de Inovação.

## **Gamificação como Estratégia de Ensino Inovador na Formação Continuada/Área Acadêmica do UNITPAC**

### **SIEDE, R.O**

*UNITPAC, Centro Universitário Presidente Antonio Carlos, Araguaína, TO.*  
[naped@itpac.br](mailto:naped@itpac.br)

### **RESUMO**

A “Gamificação” como estratégia de ensino inovador apresenta como fator relevante a potencialização de engajamento e dedicação nos diversos contextos de aprendizagem. Assim, engajar os alunos da geração Millenials a participar das atividades diárias durante as aulas tem sido um grande desafio para os docentes. Neste contexto, os modelos de ensino devem ser repensados para não se tornarem desatualizados, mas sim modelos que atendam a realidade dos alunos. Neste sentido, a “Gamificação” torna a aprendizagem significativa, o assunto relevante, os alunos motivados, engajados, cooperativos e dedicados. Apresentar e aplicar na Formação continuada dos docentes do UNITPAC a “Gamificação” como estratégia de ensino a ser utilizado nas mais diversas áreas e disciplinas. Diferentes perspectivas teóricas são mobilizadas para compreender a “Gamificação” no processo de ensino e aprendizagem. Estudos revelam que quando o professor fala menos e faz a mediação e orientação do conteúdo o aluno aprende mais e a aprendizagem se torna significativa. Assim, uma das oficinas oferecidas no semestre letivo de 2018/2 no UNITPAC foi sobre Gamificação. Em linhas gerais, essa prática consiste em trabalhar os conteúdos por meio da mecânica dos jogos. Os docentes foram divididos por cursos e em equipes de oito pessoas foram orientados a escolher o tema do conteúdo de uma disciplina para trabalhar na oficina, apresentar e socializar entre os colegas. O primeiro passo foi um Brainstorm, em que os professores lançaram palavras diversas, o que vinha a mente sobre o assunto, essas palavras foram filtradas e selecionadas e somente as que iriam ser incluídas no jogo e que estavam alinhadas ao conteúdo foram escolhidas pela equipe. A elaboração envolveu o planejamento geral do jogo, a construção e a finalização com os passos e as regras que deveriam ser seguidas. Ao final do trabalho as equipes tinham 15min para apresentar e 5min para arguição e sugestões. Esta discussão sobre o jogo favoreceu uma relação entre os professores de diálogo, engajamento, colaboração, participação, conhecimento e troca de experiências. Foi possível perceber que por meio do lúdico o aprendizado se torna prazeroso e ao mesmo tempo desafiador. A aprendizagem se dá na troca entre os pares e equipes de forma colaborativa. A integração cada vez mais efetiva dos professores nas atualizações docentes viabiliza um planejamento didático/pedagógico focado na aprendizagem ativa, conferindo-lhes maior dinamização e segurança na aplicação de estratégias de ensino inovadoras.

**Palavras-Chave:** Gamificação. Engajamento. Aprendizagem Ativa.

## Design Thinking na Sala de Aula

**SANTOS, J.C<sup>1</sup>**

*1 - Doutora em educação pela PUCRS. Professora, Pesquisadora e Coordenadora Institucional do PIBID no UDF, Brasília, DF.  
[janete.santos@udf.edu.br](mailto:janete.santos@udf.edu.br)*

### RESUMO

Aprender a inovar significa necessariamente romper com o estabelecido. O aprendizado não tem idade ou classe social. Todos têm algo a ensinar e a aprender. A sala de aula tem trazido importantes desafios para os professores quanto às metodologias. O DT apresenta uma abordagem onde os conhecimentos que cada um traz consigo são incluídos e valorizados no processo de aprendizagem, onde as trocas entre os participantes são fundamentais para que possam ser gerados novos produtos ou novas formas de apresentar o que foi aprendido e ou construído no decorrer do processo. Com o objetivo de aproximar o Design Thinking das práticas pedagógicas em sala de aula nos diferentes cursos de graduação do UDF, foram ofertadas oficinas para os professores dos diferentes cursos. As inscrições foram divulgadas via e-mail e o professor se inscrevia via plataforma online para eventos que o UDF dispõe. Foram realizadas duas oficinas em momentos distintos. A Metodologia utilizadas nas oficinas foi um momento de exploração teórica do Design Thinking e no segundo momento o grupo construía possibilidades para resolução de um problema relacionado com a docência, escolhido pelo grupo. Os resultados obtidos até o momento foram recolhidos pelo registro que eu realizei após cada oficina e pelas avaliações que os participantes responderam. Dos registros feitos por mim, destaco que os professores se mostram muito interessados pela temática, com curiosidade, pois apenas dois professores conheciam o DT. Outro ponto é que os professores se mostram angustiados com o baixo nível de engajamento dos estudantes nas aulas dos diversos cursos de graduação e ao mesmo tempo, eles não estão conseguindo visualizar caminhos concretos para a solução do problema. Ao final da oficina, mostraram-se encorajados e animados a tentar aplicar novas formas de interação com as turmas para a construção de um diálogo mais efetivo. A avaliação enviada aos professores tinha 5 questões: 1. O que foi muito bom? 2. O que poderia ser melhor? 3. Indicaria a oficina para outros colegas? 4. Quero deixar uma opinião/ sugestão. 5. Qual a nota geral? O total de participantes: 24 pessoas. Respondentes: 13 pessoas. Entre as respostas, apenas uma pessoa não indicaria a oficinas para outros colegas. A nota geral ficou em 1 nota 3. Uma nota 4 e 11 notas 5. O que é possível perceber que as oficinas foram muito bem avaliadas. Outra informação vinda das avaliações é o destaque para importância da imersão teórica da oficina e da troca de informações entre os colegas. Diante destes resultados, é possível perceber que os professores querem aprender mais sobre processos criativos e sobre formas de promover o engajamento dos estudantes, bem como experimentar com outros colegas novas possibilidades de trabalho na sala de aula. Ao final do semestre faremos um encontro para avaliarmos as novas práticas adotadas a partir das oficinas.

**Palavras-chave:** Docência. Inovação. Empatia. Criatividade.

## O Engajamento Acadêmico e a Formação do Professor

LIMA, M. T.<sup>1</sup>

1 – Uniptan, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[maria.lima@uniptan.edu.br](mailto:maria.lima@uniptan.edu.br)

### RESUMO

Uma equipe de docentes brasileiros partiu rumo à Finlândia em junho de 2018. Além de estudar sobre a educação local, o grupo objetivava a elaboração de um projeto educacional a ser desenvolvido no Brasil. Uma das propostas lá desenhada buscou encontrar caminhos para envolver acadêmicos em seu processo de formação profissional. Os trabalhos iniciaram-se com os olhares voltados para os estudantes, mas entendeu-se que, antes deles, toda a equipe das instituições superiores precisava estar aderente à proposta. Entretanto, a participação de professores quanto aos pressupostos de disseminar concepções educacionais de corresponsabilidade com os estudantes é difícil, pois muitos profissionais da educação superior não passaram por uma formação capaz de lhes preparar para desafios pedagógicos. Nesse sentido, os brasileiros deslocaram o foco dos alunos e passaram a direcionar os trabalhos para a formação docente, alinhando a importância de elaborar um questionário com o propósito de entender as demandas do corpo docente para, posteriormente, construir atividades presenciais e módulos online capazes de suprir as necessidades do grupo. Três passos foram desenhados e implementados: a elaboração e aplicação de um questionário pedagógico, a tradução de um *folder* para um curso de formação docente na Finlândia e a leitura de um artigo destacando os cinco elementos que mais atendem às expectativas de acadêmicos finlandeses nos primeiros anos de graduação: personalização, mentoria/orientação, autenticidade, colaboração e adaptabilidade. A partir dessas análises, uma autoavaliação docente foi elaborada, aplicada, analisada e os resultados sinalizaram para a construção de módulos capazes de suprir os *gaps* dos professores investigados. Além dos módulos, estando o corpo acadêmico em diálogo com as propostas pedagógicas das instituições de ensino superior e do século XXI, considerou-se a relevância de que um *open space* fosse estruturado entre todos os docentes e discentes ingressantes para que sugestões pudessem ser coletadas e implantadas nos próximos semestres dos cursos: semanas acadêmicas, visitas técnicas, conteúdos, metodologias, atividades e provas. O grupo de brasileiros entendeu que a mobilização dos estudantes só seria possível por intermédio de voz, vez e visibilidade dos acadêmicos. Nessa perspectiva, envolvendo e responsabilizando o graduando em sua formação profissional por meio de uma discussão realmente ativa, concluiu-se que uma graduação personalizada, comprometida e voltada para o real é, certamente, muito mais efetiva.

**Palavras-chave:** Engajamento. Acadêmico. Formação docente. *Open Space*.



## Capacitação Docente para uso de Metodologias Ativas no Eniac

**VIANNA, S. C. G<sup>1,2</sup>; BONDOLI, A. C. V.<sup>1,2</sup>**

1 – NUPE - Núcleo de Pesquisas do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

2 – NIP - Núcleo de Inovação Pedagógica do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

### RESUMO

Este trabalho tem por objetivo descrever a trajetória do Programa de Capacitação Docente do Eniac na adoção de metodologias ativas de aprendizagem em sala de aula e outros espaços, identificando aspectos relevantes, quanto à sua implantação e refletindo sobre seus sucessos e eventuais percalços. Visando exemplificar como o referido processo se fez, descreve-se a seguir, parte dos resultados obtidos por meio deste programa e que, ao serem comparados, possibilitam a identificação de um conjunto de fatores necessários à uma capacitação bem sucedida, abrindo, deste modo, possibilidade para o delineamento de diferentes modos de formação docente continuada. Inicialmente, em 2016, um curso de capacitação foi ofertado em formato 100% online e apresentou como tema central a utilização das TIC's na educação. Da mesma forma, em 2017, ofereceu-se aos docentes um outro curso, no mesmo formato, sobre a Teoria da Aprendizagem Ativa. Em ambos os anos, os resultados atingidos não foram os esperados, considerada a falta de engajamento dos docentes participantes, comprovada, dentre outros, pelo baixo número de entregáveis. O fato levou a equipe de inovação pedagógica desta instituição a propor mudanças e, em 2018, oferecer capacitação por meio de um curso híbrido. Logo de início, conduziu-se uma oficina *maker*, presencial, durante a Jornada Pedagógica 2018, semana em que os professores retornam das férias e participam do planejamento e demais atividades pedagógicas preparatórias. Essa oficina representou o lançamento de um novo curso intitulado Educação e Aprendizado Inovadores, cuja proposta central era a promoção da Cultura *Maker*. Ao longo de 2018, foi possível observar o engajamento do corpo docente, bem como a aplicação dos conhecimentos adquiridos durante o curso de capacitação em seus cotidianos pedagógicos. Ao final do referido ano, pudemos comprovar a eficácia do referido curso híbrido, uma vez considerada a quantidade e qualidade dos entregáveis, além da alta taxa de ocupação (89%) do FabLab Eniac para a realização de projetos acadêmicos. Seguindo o mesmo modelo, na Jornada Pedagógica 2019, foi realizada uma oficina gamificada na plataforma SEPPO e desenvolvida em parceria com a equipe do MediaLab Eniac. Assim, iniciou-se a Promoção da Gamificação na Educação, cujos resultados obteremos no decorrer do presente ano. Espera-se alcançar o mesmo sucesso obtido com a capacitação de 2018, desta vez, pela adoção da nova estratégia didática e pelo aumento da utilização do espaço e dos recursos do MediaLab Eniac, um espaço ainda pouco utilizado por nossa comunidade acadêmica, se comparado ao FabLab Eniac.

**Palavras-chave:** Capacitação. Metodologia ativa. Ensino híbrido.

## Aprendizagem Exponencial em Metodologias Ativas e o Design Thinking

CARVALHO, F. S.<sup>1</sup> SANTOS, T. M. A.<sup>1</sup>

1 - UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.

[fabio.carvalho@undb.edu.br](mailto:fabio.carvalho@undb.edu.br)

[teyla.santos@undb.edu.br](mailto:teyla.santos@undb.edu.br)

### RESUMO

O Grupo Dom Bosco – formado pelo Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB e o Colégio Dom Bosco – é uma organização que se destaca no mercado educacional maranhense por sua postura inovadora na busca pela excelência do processo de ensino-aprendizagem, nos níveis fundamental, médio e superior. O mais recente resultado desse intento se materializa na nova proposta pedagógica do Grupo, que tem como base a utilização de metodologias ativas de ensino e a flexibilização da estrutura educacional de alguns cursos. O intuito é estimular a autonomia e proatividade dos alunos na construção do seu próprio conhecimento, a partir de métodos de ensino mais dinâmicos e interativos, que possibilitem uma vivência prática dos conteúdos ministrados. Para alcançar êxito nesse ideal, a UNDB ofereceu uma Pós-Graduação aos docentes do Colégio Dom Bosco, no propósito de prepará-los para essa nova configuração pedagógica. A estrutura de ensino do curso foi idealizada nos moldes de uma das metodologias ativas adotadas pela instituição: o método *Design Thinking*, que consiste na busca de soluções inovadoras e tangíveis para problemas, a partir da multidisciplinaridade e da aprendizagem colaborativa. O objetivo deste estudo é analisar a aplicação do *Design Thinking* no desenvolvimento do curso de Pós-Graduação. A metodologia utilizada foi a pesquisa-ação, com a participação do pesquisador como um dos professores dos módulos do curso. A aplicação do *Design Thinking* se divide em 4 blocos: Imersão, Ideação, Prototipação e Validação. Na Imersão, os docentes têm acesso a todo o conteúdo teórico do Projeto Pedagógico por meio da aplicação de metodologias ativas, ou seja, cada disciplina é ministrada por uma metodologia diferente, o que permite aos professores assimilarem tanto o conteúdo quanto a forma de aplicação das metodologias. Na etapa seguinte, os docentes idealizam como aplicarão as metodologias em sala de aula. Na prototipação, elaboram os planos de ensino e demais documentos pertinentes à aplicação das metodologias. Na etapa de validação, fazem um refinamento das ideias, a partir de um *brainstorm*, sugerindo melhorias caso seja necessário. Por fim, os docentes produzem um artigo científico, relatando todo o processo de aprendizagem com o método *Design Thinking*, os resultados alcançados e a percepção do próprio desempenho nas etapas de construção do conhecimento. Os resultados da primeira etapa, realizada nos meses de dezembro de 2018 e janeiro de 2019, demonstram que o aprendizado torna-se mais rápido e eficaz quando se faz uso das metodologias ativas, pois a teoria associada à prática permite a validação do conhecimento transmitido, em tempo real. Constata-se, portanto, que o método pode contribuir significativamente para a otimização do processo de ensino-aprendizagem acadêmico.

**Palavras-chave:** *Design Thinking*. Docentes. Metodologias Ativas. Pós-Graduação.

## Capacitação dos docentes por meio de metodologia híbrida

**ALMEIDA, P. L. N.<sup>1</sup>; SAN-MARTINS, A. M.<sup>1</sup>**

1 – UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[pedro.almeida@undb.edu.br](mailto:pedro.almeida@undb.edu.br)

### RESUMO

A capacitação no programa Desafio 3.0 da UNDB dos docentes do curso de Odontologia, aconteceu por meio de uma metodologia híbrida de ensino aprendizagem, propondo um desafio com uma questão problema, que consistiu na construção de uma base de conteúdos extraídos de tópicos de uma fictícia disciplina, para que o aluno/professor se torne protagonista ao produzir conhecimento de modo colaborativo, por meio de pesquisas autônomas e sob orientação do professor da capacitação. O objetivo do desafio foi utilizar os conceitos gráficos e visuais para o desenvolvimento de um encaminhamento entre as clínicas do Centro Universitário UNDB. Analisando as necessidades de cada disciplina na comunicação interna, demonstrando os impactos dessa problemática. A dinâmica foi realizada com o professor expondo a questão na plataforma virtual (Google Classroom) promovendo um debate online, no qual cada aluno expos sua resposta, recebendo críticas e criticando a resposta dos demais pares, evoluindo e melhorando seu objeto de aprendizado, com isso, os alunos apresentaram, com o uso de ferramentas de comunicação tecnológicas, o resultado do desafio proposto pelo professor, como por exemplo: mapa conceitual; vídeo; cartões e-book; podcasts; apps; revistas em quadrinho; vídeo slides; animações; etc. As atividades avaliativas foram realizadas por meio de registros e controles pelo professor com uma discussão; entrega do produto final e duas questões na hipotética prova teórica, totalizando parte da nota do aluno no 2º bimestre letivo. As produções dessa atividade, foram levadas a teste na clínica de odontologia, tornando a comunicação entre professores e funcionários mais eficaz. Com isso, concluímos que o aluno foi, nesse sentido, o gestor do seu próprio tempo de estudo para o cumprimento das atividades, produtor de conhecimento sob o acompanhamento do professor e usando os recursos tecnológicos na dinâmica ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Metodologia híbrida. Plataforma virtual. Ensino-aprendizagem.

## O Letramento Digital na Formação de Professores: estudantes de pedagogia e o domínio da Plataforma Scratch

**CARVALHO, R.P.Q.<sup>1</sup>; VIANNA, S.C.G.<sup>1</sup>**

1 - Centro Universitário Eniac, Guarulhos, SP.

[rosana.quitério@eniac.edu.br](mailto:rosana.quitério@eniac.edu.br)

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho apresenta os resultados do projeto de letramento e inclusão digital realizado com estudantes de Pedagogia do Centro Universitário Eniac. Os objetivos do projeto foram os de possibilitar o letramento e a inclusão digital, contribuir com a compreensão acerca da importância das tecnologias digitais para a formação de professores da educação básica e promover a aprendizagem ativa. A investigação se deu por meio da experiência vivida durante o ano de 2018, em que alunas, estudantes desse curso, receberam um treinamento realizado no MediaLab Eniac, para uso da plataforma Scratch, ferramenta voltada para a construção de games educativos. Em seguida, foram organizadas oficinas de programação Scratch, ministradas pelas próprias alunas para dois públicos diferentes: crianças do quinto do ensino fundamental da rede municipal de Guarulhos e para um grupo de professores visitantes da instituição em que elas estudavam. Nessas oficinas, essas estudantes tiveram a oportunidade de mediar a construção de jogos e demonstrar seus conhecimentos, adquiridos por meio do treinamento realizado no início do processo. Foram realizados registros comprobatórios de todas as ações, bem como formulários de avaliação dessas vivências por parte das estudantes. A qualidade nos cursos de formação de professores e sua adequação às novas demandas do mundo de trabalho vêm sendo abordadas e discutidas por muitos autores na atualidade, sendo que, as tecnologias educacionais têm acompanhado esse movimento no sentido de contribuir com os processos de interação e comunicação durante o ensino. Dessa forma, voltar nossos estudos para essas questões em um curso de Pedagogia tem se mostrado de grande valia, considerando o fato de que as tecnologias educacionais contribuem com a aprendizagem de crianças de todos os meios sociais. Os resultados obtidos demonstraram que a formação recebida pelas estudantes proporcionou domínio sobre o tema, valorização do uso dessas ferramentas digitais e contribuiu com a oferta de recursos conceituais e metodológicos importantes para o trabalho das futuras pedagogas, que compreenderam proposta do projeto e vêm demonstrando interesse em se aprofundarem na área por meio de pesquisas orientadas pelos professores integrantes do próprio curso.

**Palavras-chave:** Letramento digital. Formação de professores. Aprendizagem ativa

## Núcleo de Apoio Pedagógico e Experiência Docente: um órgão voltado para a difusão das metodologias ativas de aprendizagem

**VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; GONÇALVES, J. C. S. M.**

**<sup>1</sup>; CAMPELO, V.M.B.<sup>1</sup>; CAMPELO, Y. D. M.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L. C.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP, Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.  
[any.vasconcelos@iesvap.edu.br](mailto:any.vasconcelos@iesvap.edu.br)

### RESUMO

O Núcleo de Apoio Pedagógico e Experiência Docente (NAPED) é um órgão institucionalizado que visa apoiar, orientar, supervisionar e avaliar as práticas pedagógicas voltadas para o uso de metodologias ativas de aprendizagem nos cursos de graduação superior. Desenvolve estratégias de contínua melhoria da qualificação permanente do corpo docente a partir de projetos específicos. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência do NAPED no ano de 2018 a partir das capacitações continuadas desenvolvidas em uma Instituição de Ensino Superior Privada do Piauí com foco no curso de Medicina. O NAPED se organizou em 2018 com atividades de capacitações continuadas durante todo o ano na busca de cumprir as diretrizes curriculares de Medicina que determinam que o ensino seja centrado no aluno. As temáticas abordadas foram disponibilizadas num cronograma de oficinas, ofertadas para os docentes do curso médico em dias e horários noturnos e aos sábados, programados uma vez/mês. Os temas apresentados foram: Aprendizagem em pequenos grupos, Como dar e oferecer *feedback*, Gamificação, Aprendizagem baseada em problemas, Mapa Conceitual, Team based Learning, Elaboração de itens e Desenvolvimento para a prática do Exame Clínico Objetivo e Estruturado (OSCE). Para isso, o núcleo contou com cinco membros que participaram de cursos externos em congressos de educação médica e de formação docente STHEM/Laspau no intuito de serem agentes de difusão das metodologias ativas na instituição. Um total de 8 oficinas de capacitação ocorreram no ano de 2018. A adesão dos professores foi em média de 30 a 40% do corpo docente, sendo mais expressiva a participação dos educadores das áreas básicas e menos da área clínica. Evidenciou-se uma tendência de crescimento na assiduidade das oficinas no decorrer do ano e um ganho expressivo na compreensão da necessidade de aprofundamento nos referenciais teóricos da aprendizagem significativa, no papel do professor no método ativo e no desenvolvimento da habilidade no uso de diferentes ferramentas práticas, assim como de avaliação de desempenho do discente. Além disso, partes das oficinas foram destinadas ao compartilhamento das estratégias didáticas do dia-a-dia dos docentes, constituindo uma comunidade de práticas e contínuo aprendizado coletivo. O NAPED é imprescindível para a formação docente continuada e representa um órgão fundamental para o compartilhamento e difusão das práticas de diferentes métodos ativos de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação médica. Método ativo. Educação permanente.

## Planejamento e Implementação de Programa de Capacitação Docente em Metodologias Ativas na FAE Centro Universitário

**SILVA, R. R.<sup>1</sup>, LOZZA, S.I.<sup>1</sup>**

1 – FAE Centro Universitário, Curitiba, PR. [rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu) 2 – FAE Centro Universitário, Curitiba, PR, [silvia@fae.edu](mailto:silvia@fae.edu).

### RESUMO

A transformação das instituições de ensino rumo a melhores índices de aprendizagem e práticas pedagógicas, passa obrigatoriamente pela capacitação docente. Como agente chave do processo de mudança, o professor deve receber atenção especial e capacitação para modernizar a sua metodologia de ensino e permitir aos alunos melhores resultados. Com base nesta premissa e buscando a inovação sustentável a longo prazo, foi organizado durante o ano de 2018 um programa de capacitação docente continuado na FAE Centro Universitário que permitiu que professores pudessem conhecer e aprender a aplicação das metodologias de ensino mais adequadas a seus conteúdos. O planejamento do programa partiu da seleção das metodologias a serem trabalhadas, com base nos seguintes critérios: Facilidade de aplicação, Versatilidade de aplicações e Adequação ao maior número de cursos existentes. Assim sendo, foram selecionadas as Metodologias: *Flipped Classroom*, *Peer Instruction*, *Estudo de casos*, *Project Based Learning*. O programa foi estabelecido em módulos quinzenais, onde os dois primeiros temas foram trabalhados em 4 encontros e os restantes em 3 encontros. O primeiro encontro apresentou as bases teóricas da metodologia, exemplos de uso e exercícios práticos. Os encontros restantes foram focados no aprender fazendo, onde os professores praticavam com problemas inseridos em seu contexto de conteúdos e temáticas. Foram inseridas atividades de criação e utilização de recursos tecnológicos para dinamizar os materiais tais como: Criar vídeos, Criar e editar podcasts, Utilizar ferramentas de informática para avaliações como *Plickers* e *Kahoot*. O encontro final era o dedicado a troca de experiências, correções e feedbacks. Participaram da formação 56 professores que manifestaram disposição e vontade de dinamizar suas aulas e inovar em suas disciplinas, com resultados criativos, interessantes, variados e dinâmicos. Ao final dos módulos os professores recebiam certificados de participação. Ponto central na política de inovação das IES, a capacitação docente é uma realidade a ser enfrentada por todos os gestores. O planejamento e implementação destas ações tem como objetivo instrumentar os professores em busca de aulas mais contextualizadas, dinâmicas e alcançando resultados de aprendizado mais relevantes para os estudantes.

**Palavras-chave:** Capacitação docente. Metodologias ativas de ensino. Inovação nas IES.

## Uso de Coleções Didáticas no Ensino de Geologia de Engenharia

**SILVEIRA, H. R. O.<sup>1</sup>; CARVALHO, J. J. DE<sup>1</sup>; ANDRADE, L. N.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.  
[helbert.silveira@uniptan.edu.br](mailto:helbert.silveira@uniptan.edu.br)

### RESUMO

O uso de coleções didáticas como metodologia ativa de aprendizagem se apresenta como meio importante para o ensino por se compor de um instrumento que apresenta aos alunos aspectos da cultura científica – história, conteúdos e procedimentos - e uma base de dados essencial para os estudos e caracterização ambiental. Essas pequenas coleções de minerais e rochas constituem importantes ferramentas para o ensino e a pesquisa e, em alguns casos, ficam expostas aos visitantes, considerando a beleza, a raridade ou o exotismo das suas amostras. A utilização de aulas práticas é constantemente mencionada como alternativa para superar a tradição livresca na qual está pautado o ensino de Ciências Naturais no Brasil, tendo em vista que, com esse recurso, o aluno entra em contato com o objeto de estudo e pode se tornar sujeito ativo no processo de aprendizagem. O estudo da Geologia é imprescindível na área de Construção Civil, o conhecimento das características físicas e geológicas de um determinado terreno garante a segurança na elaboração de projetos, resolvendo possíveis problemas que possam ser causados pela má utilização do ambiente. Os alunos foram motivados a criarem coleções geológicas contendo amostras de minerais e rochas, constituindo um acervo de 10 materiais que continham, no mínimo, dois tipos de minerais. Diante de tamanha importância dos estudos geológicos na formação do engenheiro civil, houve uma grande dedicação dos discentes em realizar a atividade gerando um aprendizado imensurável, uma vez que foi apresentada uma grande variedade de materiais e até mesmo materiais raros e de difícil acesso nas coleções geradas.

**Palavras-chave:** Coleção geológica. Mineralogia. Petrologia.

## Implementação da Disciplina Aprendendo a Aprender no *Law Experience*

**LOZZA, S.I.<sup>1</sup>**

1 – FAE Centro Universitário, Curitiba, PR.

[silvial@fae.edu](mailto:silvial@fae.edu)

### RESUMO

A implementação de experiências de estratégias ativas para aprendizagem significativa no cenário atual é de grande valia para o avanço no processo de ensino e aprendizagem. Certo disso, o coordenador de Direito da FAE Centro Universitário, solicitou a criação de uma disciplina que atendesse a demanda do aprender a aprender. Dessa forma, nasceu uma disciplina com o objetivo de atender ao curso de Direito denominado *Law Experience*, uma proposta pedagógica diferenciada que no período da manhã ou da noite transcorre com o currículo regular para a formação na área. Como o *Law Experience* tem o objetivo de trazer um diferencial para os acadêmicos, no período da tarde, várias disciplinas interessantes completam o currículo regular. O FAE *Law Experience* é o primeiro curso de graduação em Direito do Paraná que oferece experiências jurídicas em tempo integral. A disciplina Aprendendo a Aprender foi concebida por uma pedagoga que propôs a constituição da proposta pedagógica com a participação de uma neuropsicóloga, de uma docente licenciada em letras e de um docente da área tecnológica. Assim, desenhamos a disciplina, dividindo as aulas do semestre em quatro módulos para socializar a *expertise* de cada um dos profissionais em suas áreas de formação: pedagogia, neuropsicologia, letras e tecnologia. Com ênfase no hábito de estudo, nos mapas mentais, na leitura proficiente, nos estilos de aprendizagem e com o apoio de ambientes e plataformas de tecnologias educacionais, as aulas transformam-se em oficinas de aperfeiçoamento do senso crítico e das novas competências exigidas para o mercado de trabalho na contemporaneidade. em dois anos de implantação da disciplina Aprendendo a Aprender do *Law*, por propiciar uma formação que vai além da sala de aula, duas turmas com um total de 25 alunos apresentaram resultados mais eficazes em seus estudos. Uma disciplina inovadora e basilar para o processo formativo dos acadêmicos. Aprendendo a Aprender subsidia os acadêmicos para que compreendam a Andragogia, a ciência da aprendizagem dos adultos, contribuindo para uma aprendizagem significativa e autônoma.

**Palavras-chave:** Implementação. *Law Experience*. Aprendendo a Aprender.



## Capacitação Docente em Roteiros de Aprendizagem: um caminho pedagógico

**SILVA, R. R.<sup>1</sup>, LOZZA, S. I.<sup>1</sup>**

1 – FAE Centro Universitário, Curitiba, PR

[rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu)

[silvia@fae.edu](mailto:silvia@fae.edu)

### RESUMO

A transformação dos modos de ensinar e aprender faz com que todos os agentes ativos neste processo busquem melhorias em suas estratégias de ensino e posturas de aprendizagem. Está comprovado que o aprendizado efetivo é mais eficiente por meio de uma construção conjunta de saberes entre todos os envolvidos nas atividades - Professor, alunos e IES. Dessa forma, além de possuir o arcabouço técnico para trabalhar com os alunos e conhecer as metodologias ativas de ensino trazendo dinamismo e proatividade é importante desenvolver e utilizar roteiros de aprendizagem em suas aulas. O roteiro de aprendizagem é muito utilizado para nortear os alunos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (A.V.A.) onde a autonomia no estudo se faz necessária, também é um eficiente norteador da aula para em atividades presenciais. Capacitar os professores a desenvolverem roteiros para as suas aulas e demonstrar a eficiência de seu uso foi planejada e aplicada uma oficina durante o encontro docente do primeiro semestre de 2019 na *FAE Centro Universitário*. O planejamento da oficina considerou os seguintes pontos para a realização de um bom roteiro: Definição de roteiro, conhecer os alunos, separar objetivos por encontro, criar uma linha do tempo de encontro distribuindo as atividades conforme a necessidade. Para cada uma das etapas, foram apresentados exemplos de como melhor proceder. Para conhecer o aluno, foi apresentada uma ferramenta utilizada no *Design Thinking* denominada *Mapa de Empatia*. Com a aplicação do mapa, é possível criar um retrato do perfil do aluno, direcionando os conteúdos por meio de contextualização e direcionamento adequados. Para a elaboração do roteiro foi apresentado um modelo utilizado com sucesso em sala de aula pelo ministrante com materiais de apoio e bibliografias aplicados. Os participantes foram incentivados a criar roteiros de aprendizagens para temas de suas disciplinas com base nos exemplos levantados. A oficina teve cerca de 30 participantes de cursos de graduação e pós-graduação. Como exercício prático foram criados seis roteiros de aprendizagem, considerando a aplicação de metodologias ativas, aulas práticas e atividades teóricas melhor distribuídas. Classificado pelos professores como um norteador para a aplicação de suas aulas, o roteiro de aprendizagem pode trazer mais segurança ao professor e aos alunos de como será a atividade, evitando surpresas e permitindo a ambos foco nos conteúdos contextualizados e melhor aproveitamento dos encontros.

**Palavras-chave:** Roteiros de aprendizagem. Capacitação docente. Metodologias ativas de ensino.

## Formação de Professores em Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem: uma experiência em Pato Branco - PR

**ALMEIDA COSTA, D. J.<sup>1</sup> LIMA, M.T. <sup>2</sup>**

1 – FADEP, Faculdade de Pato Branco, Pato Branco, PR.

2 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[dennyletras@yahoo.com.br](mailto:dennyletras@yahoo.com.br)

### RESUMO

A educação superior brasileira tem passado por um processo de transformação na qual as formas de ensinar e aprender vêm sendo repensadas e reformuladas. Métodos tradicionais não têm se mostrado tão eficazes diante de alunos que vivem em ambientes cada vez mais avançados em termos comunicacionais e tecnológicos. A mudança de paradigma da sociedade em relação a décadas passadas tem feito a área da educação reorganizar suas práticas em diversos âmbitos. Nesse sentido, a NRE educacional, preocupada com a qualidade de ensino de suas instituições, proporcionou um intercâmbio entre o UNIPTAN – Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves (São João del-Rei - MG) e a FADEP – Faculdade de Pato Branco (Pato Branco- PR) com o objetivo de compartilhar experiências a respeito das Metodologias Ativas de Aprendizagem. O Grupo de Estudos em Metodologias Ativas do UNIPTAN levou para a FADEP, instalada no estado do Paraná, durante dois dias, oficinas que possibilitam tornar o aluno um agente de seu processo de aprendizagem. Além disso, foi um momento de reflexões sobre a prática docente. Os principais pontos dessa capacitação de professores giraram em torno da ideia de como uma prática pode ser ou não considerada ativa e colocar, de fato, o aluno como protagonista de seu histórico acadêmico. O auge da capacitação se deu na oficina de como tornar mais ativas as dinâmicas com uso de tecnologia ou mesmo práticas usuais como o debate. Divididos em grupos, os professores tiveram que elencar ações docentes que ativavam as práticas, ao passo que outros grupos precisavam pensar em cuidados para que as atividades não se tornassem passivas. A devolutiva dos docentes participantes das oficinas foi computada mediante questionário *on line*. Os professores julgaram as atividades pertinentes e de suma importância para o cotidiano em sala de aula. Perceberam que a metodologia ativa não se encerra na escolha de um método e sim na mudança de atitude docente em relação a ele. O encontro que possibilitou o compartilhamento de experiências e saberes docentes de duas instituições de dois estados distintos não se limita ao repasse de conhecimento mas aponta para a construção de uma rede de intercâmbio de informações que se consolidam a cada dia para a melhoria da qualidade do ensino oferecido pelas IES parceiras.

**Palavras-chave:** Capacitação. Aprendizagem. Compartilhamento.

## As Competências dos Professores para o Trabalho Docente no Ensino Superior de Engenharia

**MATTASOGLIO NETO, O.1; FACCA, C. A.<sup>1</sup>**

1 – IMT, Instituto Mauá de Tecnologia, São Caetano do Sul, SP.  
[omattasoglio@maua.br](mailto:omattasoglio@maua.br)

### RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar o processo de identificação das competências dos professores para o exercício da docência numa escola de engenharia, a partir dos próprios professores. Essa identificação foi realizada a partir de oficinas realizadas com os professores da instituição, nas quais eles foram estimulados a pensar nas definições e conceitos sobre o que são competências e compartilhar suas ideias e percepções com os colegas, chegando a um consenso sobre quais delas são importantes no trabalho de docência a fim de construir coletivamente o panorama das competências dos professores do IMT. A metodologia utilizada na pesquisa tem a característica de uma Pesquisa-Ação, pelo fato de que os pesquisadores são parte do grupo e têm mantido um contato de monitoramento com o grupo pesquisado. Os dados foram coletados em duas oficinas realizadas em dezembro de 2017 e fevereiro de 2018 com a participação de 45 e 52 professores, respectivamente. Na 1ª oficina foi apresentado o conceito de competência, como ela é caracterizada e foi solicitado aos professores que definissem as dimensões para montar uma “Matriz de Referência” com as características relativas ao perfil esperado do docente do IMT. Os professores trabalharam em 10 equipes de até 5 componentes durante um período de aproximadamente 40 minutos, construindo um painel, no qual apresentaram as competências que cada equipe considerou mais relevantes. Ao final, cada equipe apresentou o resultado de seu trabalho. Na 2ª oficina os pesquisadores, que foram os tutores das oficinas, iniciaram os trabalhos apresentando uma síntese dos dados coletados e dos resultados obtidos da oficina anterior. As atividades desta etapa consistiram em validar as dimensões apresentadas (Atitudes, Valores, Conhecimento Técnico específico e Didático-pedagógico e Gestão do processo ensino aprendizagem), mapear e conceituar as competências (já como adjetivos) dentro das dimensões validadas, formar equipes com 6 componentes, definir uma dimensão para cada grupo, escolher até 7 competências, em ordem de importância, que mais definem a dimensão atribuída à equipe, definir cada uma das competências escolhidas, indicar o que, além de ser competência docente, caberia a todo o pessoal da instituição e, finalmente, apresentar para os demais grupos. Todas as informações geradas foram compiladas, organizadas e classificadas e como resultado final foi gerado um “Modelo de Competências” alinhado ao Planejamento Estratégico do IMT no qual estão definidas as competências técnicas e funcionais dos docentes, suas definições e comportamentos. A importância desse trabalho está no fato de que o ensino por competências é algo que está explicitamente colocado na proposta das novas Diretrizes Curriculares para o Ensino de Engenharia e que tem um precedente ainda maior, no cenário do ensino de modo geral e no ensino superior em particular.

**Palavras-chave:** Competências. Docência. Ensino Superior de Engenharia.

## **Estudo quantitativo descritivo sobre a utilização e assenso das metodologias ativas pelos docentes do curso de Engenharia de Produção de um Centro Universitário no sul de Minas**

**TROMBINE, J. C.<sup>1</sup>; PAIVA, L. R.<sup>1</sup>**

1 - Centro Universitário do Sul de Minas.  
[jessica.trombine@professor.unis.edu.br](mailto:jessica.trombine@professor.unis.edu.br)  
[lucas@unis.edu.br](mailto:lucas@unis.edu.br)

### **RESUMO**

Este trabalho analisa a percepção e utilização das Metodologias Ativas no Ensino Superior de forma específica no curso de Engenharia de Produção em um Centro Universitário presente no Sul de Minas Gerais. A crescente transformação da educação em todos os níveis demonstra a necessidade da adaptação de todos os envolvidos com o processo de ensino-aprendizagem, mas de forma primordial, dos docentes que estão na linha de frente deste processo. O propósito desta pesquisa é caracterizar a população de docentes atuante no curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário, seus conhecimentos e assensos a respeito das metodologias ativas. Este propósito será alcançado através da realização de uma pesquisa descritiva quantitativa, pré-elaborada e aplicada aos docentes do curso de Engenharia de Produção do referido Centro Universitário. A análise comprovou que os docentes estão familiarizados com as Metodologias Ativas, convergindo com a mudança no processo de ensino-aprendizagem que ocorre no cenário da educação superior, além de apontar que grande parte destes docentes utiliza estas metodologias com frequência superior a 50% em suas aulas.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Ensino Superior. Engenharia de Produção.

## A gênese do Núcleo de Inovação Acadêmica da Cruzeiro do Sul e o desafio da formação docente em metodologias ativas

TAVARES, R.<sup>1</sup>; OTA, M. A.<sup>1</sup>; SOUZA, A. M. C.<sup>1</sup>

1 - Cruzeiro do Sul educacional.  
[regina.menezes@cruzeirosul.edu.br](mailto:regina.menezes@cruzeirosul.edu.br)  
[marcos.ota@cruzeirosul.edu.br](mailto:marcos.ota@cruzeirosul.edu.br)

### RESUMO

O presente artigo tem como objetivo central narrar a trajetória da gênese do Núcleo de Inovação Acadêmica (NIAC) da Cruzeiro do Sul Educacional, especialmente, relatar a implementação, as especificidades e os resultados alcançados de seu primeiro projeto denominado “Práticas pedagógicas inovadoras e a aprendizagem ativa”. Para tal incumbência, propõe-se como debate, mesmo que panoramicamente, a revisão da literatura a respeito de metodologias ativas e o modelo híbrido de capacitação docente desenvolvido para promover a reflexão e a experimentação de práticas que possibilitem ampliar o protagonismo estudantil. A experiência inicial atenta-se à formação de 20 professores, com a missão de se tornarem multiplicadores do projeto e envolver os demais docentes para a aplicação de metodologias ativas nos cursos vinculados às instituições de ensino superior do Grupo. Além da formação pedagógica promovida, totens interativos instalados nas salas dos professores e ancorados em infografias, gamificação e frameworks foram empregados no estímulo à elaboração de novos modelos de atividades que tenham como premissa básica, engajar os estudantes de forma mais ativa e significativa. Muito além de compartilhar de conteúdos, os resultados percebidos com as primeiras ações do NIAC, revelaram contribuições importantes para “redesenhar” as práticas pedagógicas, sobretudo, com o desafio de desenvolver as competências nos estudantes e ressignificar os espaços de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Inovação. Metodologias ativas. Ensino superior. Formação docente.

## **Aprendizagem jurídica ativa: ensaio baseado nas palestras e oficinas do evento STHem Brasil 2018 realizado em Lorena/SP**

**MELO, F. S.<sup>1</sup>; HOMCI, A. L.<sup>2</sup>**

*1 - FAE - Centro Universitário.*

*2 - CESUPA/ESA.*

### **RESUMO**

Instituições Superiores de Ensino comungam de mesmos desejos e mesmas mazelas com relação ao ensino. Déficit de formação secundária, inadimplência, mas, se considerarmos a principal função das IES como sendo o ensino, o problema central é a falta de engajamento e a má formação dos seus alunos. Mesmo diante desse cenário, várias instituições têm somado esforços para promover um ensino transformador, focado em metodologias e estratégias de ensino que estimulem motivação em seus professores e alunos. Nesse sentido, foi criado Consórcio STHem Brasil, que congrega aproximadamente 50 IES no Brasil preocupadas com a capacitação docente para a promoção de um ensino de excelência. O presente trabalho tem por objetivo expor, de maneira objetiva, a percepção de dois professores de direito sobre algumas atividades desenvolvidas na 5ª Formação de Professores do Consórcio STHem Brasil, ocorrida em 2018 na cidade de Lorena-SP. Os docentes, ora autores, são de instituições de regiões extremas do Brasil, e a partir da troca de ideias resolveram produzir este texto, que se justifica pela necessidade de impulsionar o uso de métodos diferenciados no ensino jurídico.

**Palavras-chave:** Aprendizado Ativo. Direito. STHem Brasil.

**Gestão escolar voltada para o uso de estratégias ativas: Projeto Pedagógico Institucional (PPI) e Projeto Pedagógicos de Cursos (PPC); Avaliação de intervenções pedagógicas institucionais usando estratégias inovadoras; Retenção, evasão e o impacto das estratégias inovadoras para a aprendizagem; Avaliação de Curso e Avaliação Institucional pelo MEC no cenário de inovação de estratégias.**

## Modelo 50x30x20: um novo ensino médio no Colégio ENIAC

**VIANNA, S. C. G<sup>1,2</sup>; BONDOLI, A. C. V.<sup>1,2</sup>**

1 – NUPE - Núcleo de Pesquisas do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP

2 – NIP - Núcleo de Inovação Pedagógica do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

A atual reforma do ensino médio promoveu alterações radicais em relação a Educação Básica. A proposta pedagógica do novo ensino deve tomar como contexto o mundo do trabalho, o exercício da cidadania e os conhecimentos com os quais o aluno se relaciona no seu dia-a-dia, bem como os processos com os quais se relacionará mais sistematicamente durante sua formação profissional. O Colégio ENIAC, por meio de uma metodologia inovadora, propõe uma transformação do formato tradicional de ensino e aprendizagem e apresenta o seu novo modelo didático, inspirado em uma proposta de ensino e de aprendizado utilizado na Universidade de Tampere (Finlândia), que fomenta, dentre outros, o aprendizado por projetos (*PjBL-Project Based Learning*), o aprendizado em pares (*peer instruction*) e o mentoreamento (acompanhamento do estudante pelo docente). Assim, partimos de um modelo intitulado 50x30x20, onde 50% do tempo do aluno é voltado para o “consumo” de conteúdos didáticos (participando de aulas teóricas e inspiradoras, subsidiadas por recursos e estratégias de aprendizagem ativas variadas); 30% do tempo para o desenvolvimento de projetos reais que permitem colocar em prática aquilo que o estudante aprendeu e 20% do tempo para a prática, em oficinas, realizando exercícios, atividades laboratoriais, simulações, treinamentos, participando de rodas de conversa e de sessões de *coaching*, aferindo deste modo, o conhecimento trabalhado nas aulas. Por meio desse novo modelo, os alunos são convidados a deixar para trás a atitude passiva, de apenas absorver conhecimento de outrem, para conceber e desenvolver projetos interdisciplinares, para participar de oficinas dinâmicas e interativas e, assim, tornar-se o protagonista na construção de seu próprio saber. Além disso, o referido modelo proporciona aprendizado flexível, contextualizado e pautado na experimentação prática, tanto no Ensino Médio Regular como no Ensino Médio Integrado ao Técnico. Alterações curriculares, de infraestrutura (espaços físicos), novas contratações e capacitação docente foram essenciais para a implantação deste modelo, que aconteceu no início de 2019. Pesquisas acerca de sua eficácia se fazem necessárias, bem como um acompanhamento minucioso de suas ações de modo a contribuir para o seu êxito.

**Palavras-chave:** Modelo pedagógico. Colégio Eniac. Metodologias ativas de Aprendizagem.



## **A implantação do Núcleo de Inovação e Tecnologia (NITA) como ferramenta de apoio à inovação e ao empreendedorismo em Educação Médica**

**GOTARDELO, D. R.<sup>1</sup>; ROSA, S. Q.<sup>1</sup>; SANTOS, A. C. C.<sup>1</sup>; ROSSONI, E. S. S.<sup>1</sup>; LUZ, J. J. S.<sup>1</sup>; NAVES, G. R. R<sup>1</sup>; SILVA, C. L.<sup>1</sup>**

*1- ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.*

### **RESUMO**

O Núcleo de Inovação do ITPAC Palmas (NITA) foi criado com a responsabilidade de estabelecer as Políticas de Inovação da Instituição, identificando, incentivando e monitorando a execução de projetos inovadores. Para isso, o Núcleo se divide em 3 eixos de atuação: Inovação na Saúde, Inovação em Educação, Inovação Tecnológica e Empreendedorismo. Sendo objetivos do NITA – Educação Médica: (1) captar, registrar e divulgar as iniciativas exitosas e inovadoras na área de Ensino conduzidas por professores e alunos no âmbito do curso de Medicina; (2) - promover atividades capazes de estimular a criatividade e a inovação na área de Ensino; (3) desenvolver novas metodologias de ensino-aprendizagem centradas no estudante, além de divulgar e aprimorar as já existentes; (4) estimular o desenvolvimento de novas tecnologias educacionais que possam fortalecer o processo ensino-aprendizagem. Relatar a experiência de criação do NITA – Educação Médica do ITPAC Palmas como ferramenta capaz de desenvolver a criatividade e o empreendedorismo dos professores e alunos do curso de Medicina. Todos os membros do grupo assumem o papel de captadores de ideias e iniciativas inovadoras produzidas por todos os atores da comunidade acadêmica. Em um espaço físico especificamente reservado para esse fim, qualquer aluno ou professor da instituição procura o núcleo e expõe sua idéia, debatendo-a com o bolsista pré-escalado para ficar na sala. O bolsista do núcleo tem o papel de extrair o máximo de informações a partir dessa conversa, organizá-las e levá-las ao Núcleo específico para análise e discussão. Além do monitoramento e discussão de idéias provenientes da comunidade acadêmica, os próprios componentes do Núcleo específico produzem e aplicam inovações em suas respectivas áreas de concentração. Dentre outras iniciativas houve a criação de um Padlet®, ferramenta de acesso educacional digital para divulgação de informações de Exame Físico Baseado em Evidências disponíveis apenas na língua inglesa. Em parceria com um professor da UFRRJ foi elaborado um artigo sobre Inteligência Artificial em Gastroenterologia. Várias idéias foram captadas e discutidas no âmbito do grupo. Realizou-se a construção de uma sala própria do NITA, permitindo que os estudantes levem ideias e discutam com os integrantes do núcleo. Em um mundo sob constante transformação, faz-se necessário que a universidade incentive a criatividade e a formulação de projetos inovadores com a finalidade de desenvolver e disseminar boas práticas e novos conhecimentos benéficos à sociedade. Nesse aspecto, o NITA do ITPAC Palmas parece cumprir seu papel.

**Palavras chave:** Inovação. Ensino. Educação Médica.

## **Análise das atividades práticas da disciplina IESC (Integração Ensino – Serviço – Comunidade)**

**PAZ, L. M.<sup>1</sup>; CARMO, S. S.<sup>1</sup>; ALENCAR, G. L. R.<sup>1</sup>; CASTRO, M. G. M.<sup>1</sup>; FILHO, M. A. G. F.<sup>1</sup>; BORGES, M. P.<sup>1</sup>; MARINHO, A. M.S.<sup>1</sup>**

1 – ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.  
[lucasmilhomempaz@gmail.com](mailto:lucasmilhomempaz@gmail.com)

### **RESUMO**

Durante os estágios supervisionados da disciplina IESC (Integração Ensino – Serviço – Comunidade), nós alunos do quarto período de medicina do ITPAC – Palmas pudemos colocar em prática todos os ensinamentos adquiridos em sala, de modo a consolidar o método crítico reflexivo com metodologias ativas. Vivenciar o cotidiano do CSC (Centro de Saúde da Comunidade) a partir do primeiro período aprendendo a enxergar o paciente como um todo, aplicando em campo os três princípios do SUS: Universalidade, Equidade e Integralidade. Como base para nosso estudo, utilizamos de leis e diretrizes que amparam e direcionam o funcionamento do Sistema Único de Saúde, como as leis 8.080/90 e 8.142/90, assimilando-as com nossas práticas de estágios no CSC. De forma integra tivemos a experiência de acompanhar o NASF (Núcleo de Apoio à Saúde da Família), verificando que sua efetividade deriva da participação de profissionais da saúde, como nutrição, odontologia, psicologia, fonoaudiologia, medicina etc, entendendo a importância de cada área para obter um atendimento holístico do paciente. Vivenciamos ainda, o PTS( Projeto Terapêutico Singular) que atua em casos considerados amplos para a equipe de saúde, a qual recorre a um apoio da Secretaria de Saúde, CRAS (Centro de Referência de Assistência Social) entre demais órgãos, para que junto ao paciente metas sejam elaboradas e estabelecidas qualificando a vida do paciente, que será acompanhado pela equipe. De forma a dar suporte ao nosso aprendizado, visitamos e conhecemos a rotina de uma moradora da comunidade, e junto a toda equipe construímos um PTS. Essas experiências nos deram como resultado a fixação do conteúdo dado em sala, através de metodologias ativas, onde nós alunos sempre experimentamos como o médico de saúde da família atua e como cada componente do CSC é importante para o seu funcionamento. Assim, vimos o quão incentivador e relevante é a união da teoria com a prática de forma precoce, de maneira a fazer com que nosso crescimento seja direcionado a um trabalho integro e qualificado que visa o paciente como pessoa e não como patologia. Dessa maneira, ficou evidente a necessidade de mais uso de metodologias ativas no ensino, novas análises e pesquisas populacionais no município de Palmas, além do seguimento concreto as leis e normas do SUS.

**Palavras-chave:** SUS. CSC. Metodologias ativas. Saúde.

## O Contrato de Convivência na Aprendizagem em Pequenos Grupos

**LOURENZO, M. A. R.<sup>1</sup>; MARINHO, A. M. S.<sup>1</sup>; LIMA, K. C.<sup>1</sup>; SANTOS, A. R.**

1 – FAHESA / ITPAC Palmas. Faculdade de Ciências Humanas, Econômicas e da Saúde, Palmas, TO.  
[may.lourenzo@gmail.com](mailto:may.lourenzo@gmail.com)

### RESUMO

O trabalho em grupo requer pactuações em prol do bom andamento das atividades e alcance dos objetivos. Na Aprendizagem em Pequenos Grupos (APG) sob o viés da metodologia ativa uma estratégia que pode ser utilizada é o contrato de convivência. Descrever o impacto da construção do contrato de convivência na APG. Trata-se de um relato de experiência da construção do contrato de convivência e dos impactos em 4 encontros na APG com alunos do 4º período de medicina do ITPAC – Palmas, na primeira quinzena do mês de fevereiro de 2019, nas terças-feiras e sextas-feiras. O Contrato de Convivência foi realizado no primeiro encontro da APG sob a condução da tutora e participação ativa dos acadêmicos. O primeiro item levantando foi referente ao horário de chegada e prejuízos devido aos atrasos. Em seguida o trabalho em equipe foi discutido devido sua importância para a APG, pois quando todos os alunos do grupo se dedicam e realizam a atividade o rendimento tende a aumentar. O uso do celular foi abordado como sendo prejudicial durante as discussões, e alguns acadêmicos percebem esse uso como desrespeitoso com os colegas que estão participando ativamente. Foi elencado sobre o feedback pela tutora com relação ao andamento do grupo e a necessidade de avaliações quinzenais. A conversa excessiva e fora dos objetivos da APG foi uma questão abordada, vista como prejudicial. Finalizando a construção do contrato sendo debatido que após o acampamento da tutora e o fim das discussões o grupo poderia sair para o intervalo. As normas definidas para boa convivência durante o semestre foram: Pontualidade com tolerância de 5 minutos de atraso; Trabalho em equipe; Celular no silencioso e só quando não estiver trabalhando em grupo; Feedback apreciativo e construtivo; Avaliações quinzenais 360º; Retirada da pontuação pela conversa paralela; Acabou a discussão em grupo, intervalo. Nos encontros posteriores a construção do Contrato de Convivência o cumprimento das pactuações pelos discentes e pela tutora facilitaram o trabalho em grupo e a otimização do tempo da APG, principalmente envolvendo o uso do celular, o que não foi observado durante os trabalhos e explanação dos colegas, e os atrasos que foram pontuais e com um número reduzido de alunos. O contrato de convivência é uma ferramenta que fomenta a responsabilização e colaboração dos envolvidos, a construção democrática e respeitosa de normas em prol do coletivo e do bom andamento da APG. A experiência evidenciou que em se tratando de trabalho em grupo e metodologias ativas esse tipo de contratualização traz bons resultados e fortalecendo relações horizontais entre discente e tutor.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativa. Aprendizagem em Pequenos Grupos. Contrato de Convivência.

## Pesquisa-ação sobre a prática pedagógica na universidade: metodologias ativas em análise

**FONTANA, M. I.<sup>1</sup>; LIN, A. D.<sup>1</sup>; PRESTES, I. P.<sup>1</sup>; MENDES, J.R.<sup>1</sup>; FONTOURA, M. F.<sup>1</sup>; ROTHENBUHLER, R.<sup>1</sup>; PERDOMO, R.<sup>1</sup>;**

1 – UTP, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR.

[maria.fontana1@utp.br](mailto:maria.fontana1@utp.br)

### RESUMO

O trabalho tem o objetivo de apresentar o desenvolvimento da pesquisa-ação, realizada na Universidade Tuiuti do Paraná, sobre a relação entre metodologias ativas e a aprendizagem de discentes da graduação. Trata-se de um projeto de pesquisa intitulado “Relações entre as Inovações Pedagógicas e a Aprendizagem Discente nos Cursos de Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná”, vinculado à linha de pesquisa Práticas Pedagógicas: Elementos Articuladores do Programa de Pós-Graduação em Educação desta universidade. O objetivo do projeto é fortalecer a relação entre o ensino e a pesquisa na formação docente para a aquisição do conhecimento científico-pedagógico, de modo a favorecer a intervenção consciente, intencional, organizada e didática na mediação do conhecimento teórico-prático. A relação teoria-prática é constante no percurso das metodologias ativas, que têm como proposta desenvolver a autonomia e a iniciativa dos discentes, favorecer, sobretudo o diálogo entre eles e com os docentes, considerar os seus interesses, os ritmos de aprendizagem, as habilidades, competências e as diferentes formas de aprender. Atrelados às reflexões sobre metodologias, a relação com os conteúdos do ensino, que incluem os conceitos, a cultura, as linguagens e as tecnologias a serem apropriadas criticamente, para atuação competente no mundo do trabalho e intervenção ética frente às crises contemporâneas da sociedade capitalista. A pesquisa-ação envolve o coletivo de professores no processo de problematização e desenvolvimento da pesquisa. As investigações reúnem o coletivo de 53 professores de diferentes cursos que, distribuídos em cinco grupos de estudos investigam as metodologias ativas, tais como: Escrita sobre o Currículo - WAC; Ensino e aprendizagem por projetos; Aprendizagem baseada em problemas; Instrução entre pares; Simulações. A pesquisa-ação em andamento tem fundamentado o trabalho dos docentes que têm aplicado em sala de aula as diferentes metodologias, obtendo resultados que são socializados em seminários do grupo de pesquisa e em oficinas pedagógicas, visando elevar o nível de consciência coletiva na universidade sobre a prática pedagógica. Os resultados parciais revelam os reflexos positivos no desenvolvimento do trabalho docente, quanto à reflexão didático-pedagógica e uso de metodologias ativas em sala de aula, a colaboração entre o coletivo de professores nos processos de estudo e investigação e a constatação de melhores resultados na aprendizagem, em relação à intensificação de atividades de pesquisa, a reflexão sobre problemas práticos da profissão, a interação entre pares, a maior frequência às aulas e motivação dos discentes para estudar.

**Palavras-chave:** Pesquisa-ação. Metodologias ativas. Prática pedagógica. Formação docente.

**Implementação de experiências de estratégias ativas para aprendizagem (Peer Instruction, Project Based Learning, Problem Based Learning, Team Based Learning, Design Thinking, Ensino Híbrido, Sala de aula invertida, ...).**

## Promovendo a aprendizagem significativa através da interação IES – comunidade

**MIRANDA, N.T.P.<sup>1</sup>; COSTA, E.G.D.<sup>1</sup>; CARVALHO, S.F.C.<sup>1</sup>, FERREIRA, R.P.<sup>1</sup>**

1 – UniFACIG Centro Universitário, Manhuaçu, MG.  
[ntomich@gmail.com](mailto:ntomich@gmail.com)

### RESUMO

A educação passa por uma crise de identidade, uma vez que nosso modo de vida atual pede uma escola que inspire criatividade, solidariedade, colaboração, iniciativa e estímulo à aprendizagem contínua – elementos capazes de produzir sentido em meio às mudanças da modernidade. Desenvolver as habilidades e competências necessárias aos profissionais do século XXI é, portanto, um desafio para as instituições de ensino superior. Pensando nisso, foi desenvolvido um projeto entre as disciplinas de embriologia, genética, fisiologia e imunologia com alunos do 2º período do curso de medicina de uma instituição privada. O objetivo do projeto era promover uma aprendizagem autêntica e integrar a IES com a comunidade à qual pertence. Cerca de 80% das doenças raras têm origem genética e muitas delas ainda não possuem cura conhecida. O tratamento, quando existe, costuma ser bastante complexo e caro, o que configura um desafio adicional ao Sistema Único de Saúde (SUS) do Brasil. Conhecimentos básicos em genética podem ajudar os profissionais da Atenção primária em saúde no cuidado de pessoas e famílias com doenças geneticamente determinadas ou em situações de risco genético. Diante disso, conhecer as doenças genéticas do município é importante para orientar as políticas públicas de acolhimento dos pacientes e suas famílias bem como para integrar os programas desenvolvidos pelas instituições de ensino superior da região às necessidades da comunidade em seu entorno. A metodologia do projeto consistiu em dividir os alunos em 5 equipes para visitar as principais unidades de saúde da cidade que atendiam pacientes acometidos por patologias de base genética. As unidades de saúde escolhidas para a pesquisa foram hemominas, APAE (Associação dos Pais e Amigos dos Excepcionais), Postos de saúde e uma clínica particular. Durante as visitas, os alunos traçaram o perfil das doenças genéticas daquela unidade de saúde, avaliando os aspectos genéticos, Imunológicos e fisiopatológicos das doenças catalogadas. As questões levantadas pelos alunos foram: quais são as doenças genéticas com maior incidência na nossa cidade? Os pacientes estão sendo encaminhados para os tratamentos corretos? As famílias recebem aconselhamento genético? Entre outras. Os dados levantados foram analisados e apresentados em um evento científico na instituição. O envolvimento dos alunos com as instituições e com os pacientes nos surpreendeu, percebemos um maior interesse nos conteúdos trabalhados nas disciplinas curriculares tornando a aprendizagem significativa e mais próxima da realidade.

**Palavras-chave:** Aprendizagem autêntica. Educação em saúde. Interdisciplinaridade.

## Estudante de medicina: um olhar na comunidade

**SANTIGO-SILVA, J.<sup>1</sup>; SCHIMITIZ, D. C.<sup>1</sup>; KNNUP, D.<sup>1</sup>; DUTRA, M.<sup>1</sup>;  
DAMASCENO, M. R.<sup>1</sup>**

1 – UNIFACIG, Centro Universitário FACIG, Manhuaçu, MG.  
[jusnt@hotmail.com](mailto:jusnt@hotmail.com)

### RESUMO

O elo entre instituição, comunidade e unidade de saúde são fundamentais para o ensino-aprendizado em saúde. O contato do futuro profissional com o usuário muito colabora para a construção do conhecimento do acadêmico e melhoria da qualidade de vida do indivíduo. Neste sentido, a interdisciplinaridade torna-se indispensável, pois o trabalho em saúde requer a integração do conhecimento de diferentes áreas, como a clínica, epidemiológica, social, educacional, entre outras, para sua execução. Neste sentido, este trabalho objetiva capacitar estudantes do curso de Medicina na identificação de fatores que possam estar vinculados à baixa qualidade de vida de pacientes domiciliados e formar profissionais mais atuantes na solução de problemas na comunidade. O estudo foi de cunho observacional transversal, onde os professores organizaram a divisão dos grupos de acadêmicos do quarto período de Medicina e distribuíram diferentes temas, de acordo com as disciplinas do semestre. Cada grupo formulou perguntas sobre seu assunto, também em sala de aula e com o auxílio dos docentes, construindo um questionário unificado com 27 questões de múltipla escolha, abordando os temas: dados sociodemográfico, econômico, qualidade de vida, patologia atual, histórico familiar relacionado a patologias e medicamentos utilizados, automedicação, qualidade mental e física e qualidade do atendimento do setor de saúde pública. A coleta de dados foi realizada com 32 pacientes atendidos pelo ESF Nossa Senhora Aparecida, os quais também assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) em duas vias como aceitação da pesquisa. As visitas correram nos dias de quarta-feira, quinta-feira e sexta-feira, durante o horário de aulas dos professores orientadores do projeto, por duas semanas consecutivas. Cada professor acompanhou um grupo de três. Após a coleta dos dados, os alunos se reuniram no laboratório de Informática da instituição para tabular os dados, com o auxílio dos Programas *Microsoft Excel 2016* e *GraphPad Prisma 7/2017*, discutiram e apresentaram os mesmos. Os resultados culminaram na notificação sobre problemas relacionados à saúde e ao atendimento da comunidade, desencadeando planejamentos de futuras ações para auxiliar na amenização/solução dos mesmos, além da produção de sete artigos científicos que foram apresentados no IV Seminário Científico e III Jornada Científica do UNIFACIG pelos acadêmicos. Formar profissionais responsáveis, éticos e interdisciplinares é um desafio pedagógico e metodológico, mas fundamental para-se compreender e atender a demanda de problemas que assolam a comunidade.

**Palavras-chave:** Educação Superior. Aprendizagem Baseada em Projetos. Integração Curricular. Visita Domiciliar. Qualidade de Vida.

## **Aprendizado baseado em jogos como ferramenta para aumentar o engajamento de alunos: o caso do desafio “Solucionare”**

**FANHA, C.O.<sup>1</sup>**

1 – CESUPA, Centro Universitário do Estado do Pará, Belém, PA.  
[caio.fanha@cesupa.br](mailto:caio.fanha@cesupa.br)

### **RESUMO**

Final do segundo tempo. Jogo empatado. Esse resultado vai eliminando o time da casa do campeonato. Minutos de muita tensão, quando finalmente sai o gol e ouvimos a explosão da torcida. Momento de êxtase total abalando as estruturas do estádio. Pessoas desconhecidas se abraçando e gritando de felicidade. Você já presenciou momentos como esse? Apresento-lhes o mundo das competições. Jogos arrastam multidões e são atividades que beiram o fanatismo. Em muitos casos até ultrapassam. Agora como usar toda essa paixão em prol da educação? Como motivar alunos a se engajarem na busca de soluções de desafios reais, e com vários momentos de superação, aprenderem durante um jogo? Como desenvolver competências comportamentais e técnicas através de um jogo que ajuda o aluno a ser um profissional mais preparado para o mercado de trabalho? Buscando responder estes questionamentos, foi desenvolvido o Desafio “Solucionare” dentro da Odisseia, Semana Acadêmica Integrada da ARGO, Escola de Negócios, Tecnologia e Inovação do CESUPA. O Desafio é uma Imersão de 12 horas em formato de Jogo, com os alunos divididos em grupos, para solucionarem três desafios de empresas de diferentes segmentos de mercado. Apresentar o desafio “Solucionare” como ferramenta de Aprendizado Baseado em Jogos; Analisar o engajamento e motivação dos alunos com o projeto. Foi utilizado para realizar a pesquisa com os alunos um formulário eletrônico do Google Forms, contendo questões fechadas no formato de escala likert de 1 até 5, para os alunos avaliarem pontos como engajamento, motivação e habilidades. A pesquisa contou com a participação de 23 alunos. Destaca-se como principais resultados: 87% dos alunos se consideraram engajados em realizar os desafios propostos pelo desafio; 91,3% dos alunos avaliam o desafio como metodologia de aprendizagem como eficiente ou muito eficiente; 82,6% dos participantes avaliam como importante ou muito importante para sua carreira o fato de terem participado da competição. Como os números podem tangibilizar, o “Solucionare” proporcionou para os alunos uma oportunidade de vivenciarem os desafios enfrentados por empresas de diferentes segmentos, podendo se colocar como um consultor na prática. Além disso, o jogo consegue criar um ambiente para os alunos se engajarem na busca de conhecimento e desenvolvimento de competências de forma autônoma, tudo baseado conceitualmente no aprendizado significativo, construtivismo e Aprendizado Baseado em Jogos. Além disso, foi possível perceber com o Desafio “Solucionare” como a dinâmica de jogos pode ser utilizada como uma ferramenta de auxílio na relação aluno-mercado.

**Palavras-chave:** Aprendizado Baseado em Jogos. Engajamento. Motivação. Competição e consultoria.



## **Escape games: metodologia ativa para o aprendizado de relações públicas.**

**RODRIGUES, M. A. T. <sup>1</sup>**

1 - FACCAT - *Faculdades Integradas de Taquara, Taquara, RS.*

[marley@faccat.br](mailto:marley@faccat.br)

### **RESUMO**

As metodologias ativas de ensino buscam estimular e provocar o interesse do aluno possibilitando sua aprendizagem e construção de conhecimento. Os professores vêm apresentando em sala de aula formas estratégicas e inovadoras de metodologias de ensino para desenvolver no aluno a autonomia, a reflexão, a tomada de decisão, entre outros. Este relato reúne as experiências vividas pela autora e seus alunos na disciplina de Introdução às Relações Públicas, do curso de Relações Públicas da Faccat. A gamificação foi escolhida como um recurso de metodologia ativa para reforçar o conteúdo da disciplina. A gamificação não é, necessariamente, um jogo eletrônico, ela pode ser realizada por meio de jogos físicos. No caso dessa experiência, foi utilizado o Escape Game (Jogo de Fuga), uma competição realizada em local fechado, onde cada grupo deve identificar vários códigos para achar a chave que os fará escapar do local. Usar o Escape Game para reforçar o conteúdo da disciplina de forma atrativa e divertida, promovendo a integração entre os alunos fazendo com que eles agissem com determinação, colaboração e foco, buscando alternativas para os desafios propostos, na forma de enigmas e tarefas. Escape Games são locais criados com jogos “reais” em que, em uma sala escura, os participantes têm um tempo estipulado para tentar abrir cadeados, desvendar e decifrar códigos e enigmas e passar por situações que envolvem a lógica. O local escolhido foi a sala de aula, que foi adaptada para receber todos os objetos que levavam às pistas. Foram desenvolvidas questões sobre o conteúdo da disciplina e os grupos tinham que descobrir as pistas, responder as questões corretamente e sair da sala no tempo de 25 minutos. Foi possível identificar que esse método de aprendizagem se mostrou positivo, pois fez com que os alunos desenvolvessem um raciocínio rápido sobre as decisões estratégicas tomadas pelo grupo nos enigmas apresentados. Percebeu-se a aplicação de alguns conceitos trabalhados em sala de aula como a comunicação eficaz, a liderança, a forma de se relacionar, planejar, avaliar, entre outros. Os resultados demonstraram que o uso do Escape Game com os alunos permitiu enriquecer a aprendizagem das teorias vistas em sala de aula e aplicar conceitos da área de Relações Públicas como o planejamento, a liderança, a comunicação, o relacionamento e o pensamento estratégico. É possível perceber que essa metodologia ativa pode e deve ser aplicada com mais frequência em sala de aula, pois ela motiva e inova o processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação. Relações Públicas. Aprendizagem Ativa.

## Jogos teatrais como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem.

**RODRIGUES, M. A<sup>1</sup>, T. VIEIRA, T<sup>1</sup>**

1 - FACCAT - Faculdades Integradas de Taquara, Taquara, RS.

[marley@faccat.br](mailto:marley@faccat.br)

### RESUMO

Os jogos teatrais buscam proporcionar aos alunos uma participação ativa em sala de aula, criando condições necessárias para aprendizado e socialização. A atividade descrita a seguir reuniu as turmas das disciplinas Comunicação e Relacionamento Interpessoal do curso de Turismo e Psicologia da Comunicação dos cursos de Relações Públicas e de Publicidade e Propaganda da Faccat para trabalharem com os temas motivação, percepção, aprendizagem e personalidade. Foram discutidos os tipos de comportamento de compra a partir dos fatores busca de informação e motivação e sobre os papéis que cada um tem no processo de decisão de compra. Após apresentação dos temas citados, os alunos participaram de uma dinâmica que buscou desenvolver a integração dos alunos dos três cursos e para que eles associassem os temas apresentados pelas professoras com as profissões de seus cursos. Proporcionar conhecimento e desenvolver as habilidades de comunicação, de criatividade, e de interação problematizando o tema das disciplinas com jogos teatrais na sala de aula. Como processo metodológico foi solicitado aos alunos que criassem grupos com colegas dos três cursos e, em seguida, as professoras sortearam nomes de produtos e serviços das áreas da comunicação e do Turismo que foram tratados em sala de aula durante o semestre. Cada grupo recebeu um papel com um nome específico e relacionado às profissões de Relações Públicas, Publicidade e Propaganda e Turismólogo. Os grupos foram encaminhados para salas diferentes onde deveriam escrever, em 20 minutos, um pequeno roteiro sobre o tema sorteado, abordando suas características, o desejo dos consumidores por esse produto ou serviço e um problema relacionado a ele. Em seguida, cada grupo teve 10 minutos para dramatizar o roteiro, sem falar e usando apenas a linguagem corporal, para alunos e professoras que deveriam adivinhar qual produto e/ou serviço estava sendo apresentado. O resultado foi considerado positivo, pois foi possível perceber um grande engajamento dos alunos na atividade proposta. O teatro como prática pedagógica envolveu, aproximou e motivou os alunos e professores, proporcionou o conhecimento, trabalhou habilidades trazendo discussões pertinentes sobre os temas abordados e colaborou com o relacionamento interpessoal. O jogo teatral praticado em sala de aula favorece o processo de ensino-aprendizagem e sua utilização é recomendada como metodologia, pois proporciona um ambiente acadêmico criativo, ativo e motivante, despertando, assim o interesse dos alunos nos conteúdos das disciplinas.

**Palavras-chave:** Jogos Teatrais. Metodologia Ativa. Ensino-Aprendizagem.

## O Projeto aplicativo como ferramenta de planejamento para a construção de cenários em doenças crônicas

**PONTELLI, B. P. B.<sup>1</sup> ; CARRARA, G.L.R.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> UNIFAFIBE .Centro Universitário Unifafibe, Bebedouro/SP.  
[bartirapbortolan@gmail.com](mailto:bartirapbortolan@gmail.com)  
[gisacolina@yahoo.com.br](mailto:gisacolina@yahoo.com.br)

### RESUMO

Na metodologia denominada Projeto Aplicativo, o objeto de estudo e aprendizagem dirige-se aos problemas ligados à vivência concreta dos participantes e à formulação de uma proposta de intervenção para o enfrentamento de um determinado problema. A apreciação situacional é considerada uma leitura de dados e informações que expressam uma determinada interpretação da realidade, construída em função de distintos valores, interesses e inserção social daquele que a explica. Objetiva-se com esta experiência apresentar a vivência dos alunos do curso de Enfermagem juntamente com profissionais da atenção básica na construção das etapas do planejamento estratégico situacional através da implementação de um projeto aplicativo, *desing thinking* e estudo de caso. A construção do Projeto Aplicativo com base no Planejamento Estratégico Situacional ocorreu em três etapas: Na Etapa 1, os alunos tiveram suporte teórico sobre plano projeto aplicativo e planejamento estratégico situacional na atenção básica. Enquanto que na Etapa 2 foi realizada a metodologia do Projeto Aplicativo utilizando a árvore de problemas, durante a disciplina de Gerência dos Serviços de Saúde. Finalmente, na Etapa 3 aconteceu uma oficina que contou com a participação de alunos e Enfermeiros da atenção básica de Bebedouro. Na ocasião foi trabalhado um caso sobre diabetes tipo II, trazendo o olhar dos alunos e Enfermeiros para o Planejamento Estratégico Situacional especificamente na construção da árvore de problemas, levantando causas e consequências. O processo de construção do projeto aplicativo contribuiu para o desenvolvimento do pensamento estratégico, assim como para uma análise qualificada dos contextos que envolvem as práticas de saúde. Constatou-se ainda, o grande envolvimento dos alunos com a criação da árvore de problemas, elencando como grande diferencial da atividade a participação dos Enfermeiros da atenção básica. O processo de elaboração da árvore de problemas utilizando o projeto aplicativo proporcionou aos alunos uma visão mais clara da realidade do mundo do trabalho, considerando que a problematização permite uma maior aproximação dos limites entre teoria e prática.

**Palavras chaves:** Metodologia ativa. Projeto aplicativo. Planejamento estratégico situacional.

## Gamification – jogos investigativos em epidemiologia

**PONTELLI, B. P. B.<sup>1</sup> ; DIAS, J.C.R.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> UNIFAFIBE .Centro Universitário Unifafibe, Bebedouro/SP.

[bartirapbortolan@gmail.com](mailto:bartirapbortolan@gmail.com)

[julianacrdias@yahoo.com.br](mailto:julianacrdias@yahoo.com.br)

### RESUMO

Gamificação ou gamification é uma metodologia ativa que engloba elementos dos jogos de forma a engajar alunos em torno de objetivos de aprendizagem. Tem como objetivos despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. Objetiva-se com esta experiência apresentar aos alunos do curso de Enfermagem a metodologia da gamificação com a elaboração de um jogo sobre surtos epidemiológicos. Para antecipar a confecção dos jogos os alunos tiveram uma aula expositiva sobre Investigação de Surto Epidemiológico e Gamification, com acesso a materiais sobre epidemiologia dos surtos alimentares no Brasil e instruções sobre como elaborar jogos. Na sequência, eles foram divididos em sete grupos e as informações de cada etapa para confecção dos jogos foram inseridas no portal do aluno. Na Etapa 1 foi solicitado aos alunos que delimitassem a relação tempo/espço/pessoa para a confecção do jogo da seguinte forma: PESSOA - detecção dos casos, definir o caso confirmado (sintomas), características das pessoas afetadas (idade, sexo, etc), intervenção (hospitalização, por exemplo), ESPAÇO – local de moradia, locais frequentados (escola, creche, quartel, aldeia, etc) e TEMPO – período de sintomas, tempo de ocorrência, tipo de exposição (água, alimento, etc). Na Etapa 2 foi eles deveriam inserir nos jogos as seguintes informações: definição do agente etiológico, identificação das formas de contaminação e elaboração das medidas de prevenção. Na Etapa 3 destacou-se a necessidade de comunicação dos resultados da investigação às autoridade e mídia. E finalmente na Etapa 4 os alunos apresentaram os jogos em sala de aula com a presença de um avaliador da área de nutrição. Os critérios de avaliação foram: apresentação das fontes de transmissão, existência de grupos expostos, estratégias de investigação presença dos elementos (tempo, espaço e pessoa), mecânica do jogo adequada ao tipo de jogo escolhido, existência de regras, pontuação, níveis/fases e recompensa. Como resultados apresentou-se jogos de tabuleiro como a maioria dos jogos desenvolvidos, havendo também dominó, cartas e mímica. Os alunos se envolveram muito com a criação dos jogos, usaram o material das aulas de forma criativa e montaram jogos que foram utilizados em outras aulas. A elaboração dos jogos pelos alunos contribuiu com conhecimento a respeito dos surtos epidemiológicos, proporcionou aprendizagem ativa, engajamento, trabalho em grupo e visão estratégica aos alunos.

**Palavras chaves:** Metodologia ativa. Gamification. Epidemiologia.

## Milhão das Ist's: descomplicando o aprendizado das infecções sexualmente transmissíveis

**GOSCH, C. S.<sup>1</sup>; RESENDE, B. S.<sup>1</sup>; NASCIMENTO, A. F. L.<sup>1</sup>; AGUIAR, D. X.<sup>1</sup>; SILVA, L. A. S.<sup>1</sup>; SILVA, M. J. S.<sup>1</sup>**

1- FAPAC-ITPAC PORTO, Faculdade Presidente Antônio Carlos Porto, Porto Nacional, TO.  
[carinagosch@itpacporto.com.br](mailto:carinagosch@itpacporto.com.br)

### RESUMO

No modelo tradicional de ensino os alunos são ferramentas passivas no aprendizado. Atualmente preconiza-se um ensino que possibilite ao aluno aproximar o conteúdo estudado do cotidiano. Jogos didáticos são estratégias que auxiliam na abordagem a conteúdos de difícil compreensão, facilitam a aquisição de conceitos e conhecimentos que poderão ser aplicados em situações vivenciadas na rotina profissional. O presente trabalho tem como finalidade demonstrar a aplicabilidade de um jogo como ferramenta didática facilitadora do aprendizado em microbiologia. Trata-se de um estudo descritivo. O jogo intitulado “Milhão das IST’S” foi uma criação baseada no jogo de tabuleiro “Show do Milhão. Foi desenvolvido por graduandos de medicina da Faculdade Presidente Antônio Carlos Porto (FAPAC-ITPAC PORTO)”. A área de abrangência do jogo é o estudo da microbiologia, com enfoque nas IST’S (infecções sexualmente transmissíveis). O jogo possibilita a participação de dois a sete estudantes, sendo que um dos alunos obrigatoriamente é o mediador e os demais são jogadores. É composto por um painel, fichas divididas por cores contendo perguntas de múltipla escolha sobre a temática (10 verdes com perguntas fáceis, 10 amarelas com perguntas de dificuldade intermediária, 10 vermelhas com perguntas difíceis), placas de auxílio (pulo, carta baralho e ajuda do mediador), 30 blocos dos sonhos (fazendo alusão à construção do futuro), dois peões e um dado. Para que o jogador chegue à pergunta que vale um milhão de blocos dos sonhos é necessário passar por todas as etapas (fácil, intermediária e difícil) respondendo corretamente a todas as perguntas até chegar à pergunta final. A cada etapa iniciada as opções de auxílio são repostas, exceto na última pergunta. O jogo despertou o interesse dos alunos pelo conteúdo, sendo possível correlacionar conceitos importantes com a parte clínica do assunto. A proposta descontraída facilitou a compreensão do conteúdo trabalhado, pois houve estudo prévio antes do momento do jogo para aumentar as chances de vitória. Muitos acadêmicos jogaram mais de uma vez para que conseguissem chegar à pergunta final do jogo, demonstrando que a atividade foi capaz de motivar o interesse pelo conteúdo. A ferramenta didática criada foi considerada positiva para aquisição do conhecimento, estimulando os acadêmicos por meio de um desafio a otimizar o aprendizado de microbiologia.

**Palavras-chaves:** Microbiologia. Ensino. Escolas Médicas.

## Aprendizagem baseada em projeto: ações da enfermagem na gestação de risco

**SANTIGO-SILVA, J.<sup>1</sup>; LOBATO, C. M. O.<sup>1</sup>; FERREIRA, R. P.<sup>1</sup>; MIRANDA, N. T. P.<sup>1</sup>**

1 – UNIFACIG, Centro Universitário FACIG, Manhuaçu, MG.  
[jusnt@hotmail.com](mailto:jusnt@hotmail.com)

### RESUMO

Cerca de 10 a 20% das gestações de risco no Brasil têm como causa a diabetes *mellitus* gestacional e a hipertensão. Estas patologias, ao serem diagnosticadas e tratadas precocemente, podem evitar transtornos para a saúde da mãe e do concepto e colaborar para a redução das taxas de morbimortalidade infantil e neonatal. Neste sentido, o papel do enfermeiro torna-se fundamental na orientação da gestante durante o pré-natal, com melhores práticas de acolhimento à futura mãe complementado às orientações preventivas. É essencial, portanto, capacitar estudantes do curso de Enfermagem na identificação de fatores que possam estar vinculados à gestação de risco. O objetivo deste trabalho foi promover uma aprendizagem autêntica e formar profissionais mais atuantes na solução de problemas na comunidade através da integração dos alunos do 4º período de enfermagem ao Centro Estadual de Atenção Especializada – CEAE, na cidade de Manhuaçu, que acolhe gestantes de risco. O estudo foi de cunho observacional transversal, através da aplicação de questionários relacionados à identificação básica da gestante, aspectos socioeconômicos, clínicos, qualidade de vida, histórico familiar patológico e hábitos de vida. A coleta de dados foi realizada com 34 pacientes atendidas no CEAE durante o período de uma semana e acompanhada pelos professores do período. Após a coleta dos dados, os alunos se reuniram no laboratório de Informática da instituição para tabular os dados, com o auxílio dos Programas *Microsoft Excel 2016* e *GraphPad Prisma 7/2017*, discutiram e apresentaram os mesmos. Os resultados mostraram que a hipertensão e a diabetes *mellitus* eram as patologias de maior incidência e que os hábitos de vida das grávidas muito colaboravam. Após a análise dos dados, os alunos se reuniram para elaborar atividades de conscientização e prevenção e, durante três dias consecutivos, programaram diversas ações no CEAE para instruir as gestantes quanto à prática de exercícios físicos, ingestão de alimentos saudáveis no período de gestação e orientações gerais. Todo o material foi produzido pelos alunos e supervisionado por professores de diferentes disciplinas. Os resultados e ações foram apresentados para todos os períodos de Enfermagem do Centro Universitário UNIFACIG, enfatizando a importância do papel do Enfermeiro na prevenção e nos cuidados da gestação e risco. Formar profissionais responsáveis, éticos e interdisciplinares é um desafio pedagógico e metodológico, mas fundamental para se compreender e atender a demanda de problemas que assolam a comunidade.

**Palavras-chave:** Educação Superior. Aprendizagem Baseada em Projetos. Integração Curricular. Cuidados de Enfermagem; Saúde da Mulher.

## **Ensino da aplicação da pena – o método TBL como ferramenta colaborativa no desenvolvimento do raciocínio crítico dos graduandos de direito**

**BRANDAO, G. M.<sup>1</sup>**

1 – Uniptan, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei.  
[gian.brandao@uniptan.edu.br](mailto:gian.brandao@uniptan.edu.br)

### **RESUMO**

Há vários anos, temos trabalhado a disciplina Direito Penal II, onde temos como maior dificuldade o ensino da aplicação da pena-base aos discentes, de acordo com as diretrizes do art. 59, do CPB. Propusemos, então, uma atividade aos alunos do quarto período matutino do Curso de Direito, com a utilização do método *TBL*. Buscou-se apresentar os alunos a matéria, através de leitura prévia, com explanação inicial do professor e desenvolvimento final de trabalhos por equipes e apresentações de resultado ao final, tendo o professor papel de mediador. Dinamizar a aprendizagem do Direito Penal, trazendo aos alunos a discussão sobre as dificuldades da aplicação da pena-base pelos julgadores, visando analisar os critérios subjetivos previstos no art. 59, do CPB e as mazelas havidas nas diversas opiniões sobre o mesmo instituto. Objetivou-se provocar os alunos para que, por suas próprias conclusões, pudessem ter pleno conhecimento dos institutos e das formas de aplicação da primeira fase da aplicação da pena. Indicou-se aos alunos a leitura de alguns livros/artigos sobre a aplicação da pena-base. Deveriam, os discentes, trazer para sala de aula conceito das 8 circunstâncias judiciais que são vertentes para primeira fase da aplicação da pena. Em sala, foram destacados oito alunos, sendo que, cada um, oralmente, explicou um dos oito conceitos trazidos. Com a apresentação oral, os demais discentes davam sua opinião, chegando, ao final, a uma conclusão de qual o conceito ideal para aquela circunstância judicial. Após a conceituação, foi proferida aula expositiva, por cerca de 30 minutos, sobre como deveriam ser utilizadas as circunstâncias judiciais estudadas para a fixação da pena-base. O próximo passo foi a divisão da turma em 8 grupos de 4 ou 5 alunos, sendo que cada um dos que apresentaram oralmente foi escalado como coordenador do grupo. Foram, então, entregue exercício aos discentes, com o objetivo de aplicar a pena-base em três casos específicos, o que demandou o restante daquela aula e da próxima. Por derradeiro, os alunos apresentaram os resultados obtidos e, em seguida, foram apresentadas as conclusões e respostas propostas pelo professor. Os alunos participaram com entusiasmo da atividade. As respostas dos grupos foram bem variadas mas, no final, todos concordaram com a resposta proposta pela maioria, tendo o professor como mediador. E o mais importante, quando da prova, os discentes obtiveram resultado mais satisfatório do que os discentes do turno noturno, que aprenderam a disciplina da maneira tradicional, com aula expositiva e realização do exercício em duplas. A atividade mostrou que trazer aulas com metodologias ativas contribuiu para o engajamento dos discentes. O aprendizado apresentou-se mais interessante pra o discente, com sua efetiva participação e o entendimento de como se aplica, na prática, o aprendizado teórico obtido em sala de aula.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Aplicação da pena. Direito Penal. TBL.

## Uma experiência didática nas aulas de cálculo diferencial e integral II: a sala de aula invertida e sua contribuição na aprendizagem

**AGUIAR, V. S.<sup>1</sup>; GOLDSCHMIDT, I. A.<sup>1</sup>; VILLANUEVA, S. B. L.<sup>1</sup>**

1 – UniFacens, Centro Universitário Facens, Sorocaba, SP.  
[valeska.aguiar@facens.br](mailto:valeska.aguiar@facens.br)

### RESUMO

A sala de aula invertida (em inglês, *flipped-classroom*) é uma metodologia ativa de ensino baseada na preparação prévia dos alunos para a aula presencial. Este preparo pode ocorrer por meio da leitura de livros, artigos ou materiais variados preparados pelo próprio professor, como videoaulas de curta duração sobre um determinado tema. E, é este tema trabalhado em horário extraclasse que será explorado posteriormente pelo professor em sala de aula na forma de situações- problemas. A experiência da aplicação desta metodologia de ensino em uma disciplina de Cálculo Diferencial e Integral II, em uma turma do curso de Engenharia Química de uma instituição de ensino superior (UniFacens, Sorocaba/SP), se baseou na publicação prévia de videoaulas gravadas pelo professor da disciplina e divulgadas no *Youtube* sobre substituição trigonométrica no cálculo de integrais. Os alunos tiveram uma semana de estudo prévio utilizando o material on-line preparado pelo professor. Em sala de aula, o tempo da aula expositiva e teórica sobre o assunto foi substituído pelo aprofundamento desta temática com a proposta de resolução de situações-problemas que envolviam substituição trigonométrica, com os alunos divididos em grupos de 4 membros. As aplicações trabalhadas em sala de aula consistiram em cálculo de área e volume de sólidos de revolução, assim como o cálculo de valor médio para determinar o centro de massa de materiais de diferentes geometrias em Física. Como metodologia de coleta dos dados, as impressões discentes sob o ponto de vista docente foram registradas em um diário de campo e, para se conhecer a visão discente também, foi aplicado um questionário para os alunos argumentarem sobre as diferenças entre as formas de se construir o conhecimento matemático. Ou seja, foi aberta uma discussão sobre as diferenças mais marcantes entre uma aula no formato tradicional (expositiva e baseada na transmissão unilateral das informações) e uma aula com participação ativa dos alunos (baseada na construção conjunta de conhecimento, em um meio de aprendizagem colaborativa). Nos relatos obtidos com os alunos, cerca de 80% da turma apontou que a aula passou a ser mais dinâmica e fluida, bem como mais produtiva. Para o professor, a experiência apontou que os alunos que apresentavam maior dificuldade de assimilação de conteúdo aproveitaram de forma mais efetiva a aula. O trabalho colaborativo desenvolvido foi reconhecido pelos alunos como uma forma de trocar experiências e conhecimentos prévios entre eles, processo fundamental para a (re)construção do conhecimento matemático e sua posterior internalização. Desta forma, foi possível concluir que a aula proposta, feita a partir da aplicação da sala de aula invertida, angariou resultados positivos e importantes no processo de aprendizagem destes alunos, cujos conceitos por eles discutidos e (re)construídos serão utilizados em outras disciplinas pertencentes ao curso.

**Palavras-chave:** Sala de Aula Invertida. Aprendizagem Colaborativa. Videoaulas.



## Estudo do comportamento dos solos por meio de estratégias híbridas de aprendizagem

SCHUAB, M. R.<sup>1</sup>

1 – Uniptan, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.  
[mariana.schuab@gmail.com](mailto:mariana.schuab@gmail.com)

### RESUMO

A falta de compreensão do comportamento das partículas de solos na presença de um fluxo de água representa um dos maiores fatores de ocorrência das falhas de engenharia. Tendo em vista a complexidade do tema e a necessidade de visualização dos fenômenos, propuseram-se atividades com diferentes enfoques aos discentes do curso de Engenharia Civil, de modo a estimular diferentes veículos de aprendizagem. Inicialmente foram expostas as definições e explicações da ocorrência dos fenômenos de compressibilidade, adensamento, capilaridade e permeabilidade nos principais tipos de solos. Na sequência, foram distribuídas amostras de solos arenosos, solos argilosos e solos mistos, contidos em recipientes transparentes com capacidade de filtragem da água adicionada. Solicitou-se que os alunos realizassem uma série de procedimentos com cada uma das amostras, para os quais eles deveriam relatar quais os prováveis comportamentos deveriam ser observados, considerando as diferentes condições de contorno indicadas. Tais relatos foram comprovados ou refutados após o funcionamento dos esquemas distribuídos e foi realizada uma discussão acerca dos apontamentos levantados na dinâmica. Posteriormente, foi aplicado um TBL (*Team Based Learning*) acerca da mesma temática. Na etapa em grupo deste método de aprendizagem, o *feedback* imediato das questões propostas foi dado por meio de um Quizz. Além disso, foram concedidas pequenas premiações/incentivos aos grupos que obtiveram o maior número de acertos. Ainda para o tema proposto, foi aplicada uma atividade em que, na primeira etapa, os alunos executaram um trabalho individual. Em seguida, os trabalhos foram redistribuídos aleatoriamente para que os próprios alunos corrigissem os trabalhos dos colegas. A realização dessa sequência de atividades objetivou dar visibilidade e tangibilidade à ocorrência dos fenômenos que ocorrem em locais não expostos visualmente, porém implicam diretamente na estabilidade de barragens, encostas, taludes e fundações. Ao final da sequência de atividades foi aplicada uma verificação de aprendizagem individual sem consulta, seguida de um questionário para quantificar a adesão às metodologias ativas utilizadas. Neste questionário foi verificada a majoritária satisfação dos alunos. Nesta atividade foi também possível constatar que, os alunos que participaram de pelo menos duas das etapas propostas, obtiveram índice de aproveitamento superior a 80%. Desta forma, destaca-se a relevância da utilização de metodologias híbridas de aprendizagem para promover o engajamento dos discentes e a compreensão de temas complexos e extensos.

**Palavras-chave:** Mecânica dos solos. Água no solo. Estratégias híbridas de aprendizagem. *Team Based Learning*. Quizz.

## Disciplina de introdução aos processos químicos industriais auxilia no melhor desempenho dos alunos durante a graduação

**VICENTE, J.G.P<sup>1</sup>; VILLANUEVA, S. L. B.<sup>1</sup>**

1 – UniFacens, Centro Universitário Facens, Sorocaba, SP.  
[joao.vicente@facens.br](mailto:joao.vicente@facens.br)

### RESUMO

A disciplina de Introdução aos Processos Químicos Industriais começou a ser oferecida em 2017 aos alunos ingressantes do curso de Engenharia Química. A disciplina tem como objetivo fornecer ao aluno subsídios para atuar no desenvolvimento e produção de processos químicos, capacitando a atuar produção, consumo, distribuição, pesquisa e desenvolvimento processos. Além de oferecer uma base de conhecimentos instrumentais, científicos e tecnológicos, de forma a desenvolver competências específicas para atuar na área de processos químicos. A criação dessa disciplina foi realizada de modo a preencher uma lacuna na qual vinha sendo observada em anos anteriores, onde os alunos quando iniciavam as disciplinas específicas dos cursos como Balanço de Massa e Operações Unitárias, apresentam grandes dificuldades em resolver problemas mais complexos, em virtude de não conseguir visualizar a operação e o processo ao qual o exercícios se referia. Assim, durante a disciplina foram traçadas algumas metodologias como a apresentação de alguns processos químicos importantes (tratamento de água e efluentes, biodiesel, produção de açúcar e etanol, etanol 2G e biogás) através de fluxogramas, animações, vídeos, etc. Entretanto, a metodologia chave para disseminar os conhecimentos e fazer os alunos trabalharem ativamente foi a divisão da sala em grupos e atribuição a cada um deles da construção de uma maquete 3D de um processo químico específico, a qual deveria ser apresentada ao final da disciplina na forma de feira aos professores do curso e também aos colegas de cursos de anos seguintes. Como resultados foi possível verificar durante todo o semestre letivo o envolvimento e interesse dos alunos na construção das maquetes. Ao longo da disciplina os alunos tiveram que pesquisar, quais são as etapas fundamentais de cada um dos processos que lhes foi atribuído, afim de construir a maquete e explica-la durante a apresentação para os demais colegas e professores. Tal estudo e construção permitiu aos alunos compreenderem o objetivo e os fenômenos ocorridos em cada uma das etapas do processo químicos. Além disso, foi possível que alunos tivessem familiarização com as principais operações unitárias envolvendo as indústrias químicas, como por exemplo: destilação, centrifugação, sedimentação e reatores químicos. Como conclusão, a disciplina apresentou-se de extrema importância para a formação acadêmica dos alunos ingressantes, contribuindo para que os mesmos tenham ciência das disciplinas e conteúdo que serão estudados ao decorrer do curso, bem com o conhecimento e a importância das operações unitárias nos processos químicos.

**Palavras-chave:** Engenharia Química. Processos Químicos. Operações Unitárias.

## **Projeto aplicado à engenharia química: uma forma de despertar o engenheiro inovador, pesquisador e empreendedor nos alunos**

**VICENTE, J.G.P<sup>1</sup>; VILLANUEVA, S. L. B.<sup>1</sup>**

1 – UniFacens, Centro Universitário Facens, Sorocaba, SP.  
[joao.vicente@facens.br](mailto:joao.vicente@facens.br)

### **RESUMO**

Visando um aprendizado mais ativo e participativo (mão na massa) por parte dos alunos, o curso de Engenharia Química da UniFacens passou por uma reformulação em sua grade curricular em 2016. Dentre as principais mudanças, cita-se a criação da disciplina de Projeto Aplicado à Engenharia Química, a qual é ofertada aos discentes do primeiro ao oitavo semestre do curso. O principal objetivo da disciplina é estimular o trabalho em equipe, permitindo que os alunos agreguem conhecimento durante o semestre trabalhando em um projeto da área da Engenharia Química. A cada semestre os alunos devem-se dividir em grupos para o desenvolvimento de projeto, o tema de cada trabalho pode ser proposto pelo grupo ou sugerido pelo docente responsável. Entretanto, o projeto sempre deve preferencialmente conter pelos um ou mais dos seguintes caracteres: prático, social, inovador, empreendedor ou sustentável. Além disso, faz parte do projeto a confecção de relatórios escritos, apresentações de seminários e também de uma apresentação final (em formato de pôster) para os professores da instituição e para colegas de cursos de outros anos. Tais apresentações visam auxiliar os alunos no desenvolvimento de sua expressão verbal (em linguagem oral e escrita), bem como no domínio de tecnologias para a resolução de um problema em comum. Desde sua implementação a disciplina de projeto aplicado vem apresentando excelentes resultados, muitos alunos utilizaram os resultados obtidos para desenvolverem propostas de Iniciação de Científica, cita-se como exemplo um grupo que desenvolveu um projeto de caráter social, no qual utilizaram a semente de moringa como agente coagulante para tratamento de água e esgoto para comunidades carentes. Nesse trabalho e em outros, os alunos necessitam colocar a mão na massa, ou seja, é necessário que eles vão ao laboratório da instituição realizar os experimentos e também fazer as caracterizações necessárias e interpretar seus resultados, de modo a comprovar a eficiência de seu projeto, durante essas etapas o professor atua somente como um facilitador. Outros projetos desenvolvidos muitos interessantes foram: ilhas filtrantes (utilização de plantas para a recuperação de lagos contaminados), utilização da casca de ovo como catalisador para produção de Biodiesel, produção de etanol a partir da casca da laranja, telhados verdes, desinfecção da água por radiação UV, entre outros. Como conclusão, observa-se que a medida que os alunos cursam a disciplina, os mesmos evoluem significativamente, pois começam a ter uma maior autonomia e, uma maneira de pensar mais consciente. Cabe destacar o envolvimento dos alunos e a satisfação por apresentarem seus resultados aos demais. Antes da criação da disciplina os alunos tinham pouco contato com a engenharia nos primeiros semestres do curso, agora com a disciplina eles passam a vivenciar na prática desde o primeiro semestre.

**Palavras-chave:** Engenharia Química. Projeto Aplicado. Inovação.

## Uso do portfólio como metodologia de aprendizagem e de avaliação em um curso de engenharia

**RODRIGUES, D.C.G.A.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[denise.cgar@gmail.com](mailto:denise.cgar@gmail.com)

### RESUMO

As diretrizes curriculares dos cursos de graduação em Engenharia orientam que a formação do engenheiro deve ser generalista, humanista, crítica e reflexiva. Além disso, as constantes transformações nas atividades humanas e empresariais têm exigido dos cursos de graduação uma constante busca por metodologias de ensino que possam contribuir para a formação de cidadãos capazes de atuarem ativamente no seu aprendizado. Dessa forma, as estratégias de ensino e aprendizagem devem priorizar o desenvolvimento de competências que venham a suprir as demandas do mercado. Dentre as metodologias ativas, o Portfólio reflexivo (PR) tem sido bastante empregado nos últimos anos, principalmente em cursos da área de saúde e de humanas. Diante do exposto, esse trabalho tem por objetivo relatar a experiência de utilização do PR como metodologia de aprendizagem e de avaliação da disciplina Microbiologia Industrial de um curso de Engenharia. Essa disciplina tem uma carga horária dividida entre aulas teóricas e aulas práticas e o limite de 18 alunos. O PR foi construído individualmente pelos alunos ao longo do semestre, sendo os conteúdos obrigatórios pré-determinados pelo professor: Introdução contendo uma auto apresentação do aluno e a apresentação do conteúdo do PR; Diário da Pesquisa, onde o aluno descreve as atividades e pesquisas realizadas e os problemas e dificuldades surgidos; Avaliação Construtiva, com críticas e sugestões relacionadas à disciplina; Auto Avaliação, com uma reflexão crítica sobre o aprendizado individual e pontos a serem aprimorados pelo aluno; Anexos, contendo os relatórios coletivos das aulas práticas, estudos dirigidos e outras atividades realizadas pelo aluno. Em termos avaliativos o PR correspondeu a 30 % da nota da disciplina. Durante o período houve o acompanhamento do professor de todo o processo construtivo. A partir dos textos escritos pelos alunos foi possível verificar que as partes consideradas como as mais difíceis do PR foram a auto apresentação e a auto avaliação. Na crítica construtiva foram dadas sugestões interessantes em relação aos roteiros de aula prática e conteúdos teóricos do programa da disciplina. A partir da implementação dessa metodologia pode-se verificar que, apesar das dificuldades apontadas e alguns alunos se mostrarem um pouco resistentes ao mesmo, todos foram capazes de construir o PR e ao mesmo tempo refletir sobre seu próprio aprendizado. Dessa forma, pode-se concluir que os objetivos propostos foram alcançados e foi possível se verificar pontos de melhoria do programa e atividades da disciplina.

**Palavras-chave:** Portfólio. Ensino de Engenharia. Aprendizagem.

## **Projeto casa legal – aprendizagem baseada em problemas como instrumento de efetivação da regularização fundiária urbana**

**GONÇALVES, D. O.<sup>1</sup>; JÚNIOR, A. A. C.<sup>1</sup>.**

1 - UNIPTAN – Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.  
[daniog71@yahoo.com.br](mailto:daniog71@yahoo.com.br)

### **RESUMO**

As metodologias ativas de aprendizagem surgiram como uma alternativa aos métodos de ensino tradicionais, buscando uma mudança de paradigma, com objetivo de trazer um novo enfoque no processo de ensinar e aprender. Vive-se atualmente em uma sociedade de informação, com conhecimentos globalizados e acesso à tecnologia e as instituições de ensino estão inseridas numa realidade de acentuada informatização, o que fez com o processo de educação exigisse adaptações. Dessa forma, as metodologias ativas de aprendizagem surgem como uma nova forma de educação, através da qual o aluno é o principal agente da aprendizagem e o docente assume o papel de orientador dos estudos e pesquisas. O modelo tradicional de ensino do Direito, centrado no professor, tem se mostrado insuficiente para preparar os discentes para as novas exigências do mercado de trabalho. Neste modelo, percebe-se uma significativa dificuldade para envolver os bacharelandos, futuros operadores do Direito nas suas variadas vertentes, no processo de aprendizagem, motivando-os na busca pelo conhecimento e, o que é tão importante, a sua aplicação prática. A Aprendizagem Baseada em Problemas – ABL (Problem-Based Learning - PBL) promove aprendizagem mais significativa e aprofundada, aproximando o conteúdo teórico com a prática, envolvendo e comprometendo os discentes com as disciplinas integrantes da matriz curricular. Sua utilização no curso de graduação em Direito apresenta-se como uma possibilidade de busca pela excelência dos discentes, mostrando-se como um diferencial na formação de profissionais comprometidos com a qualidade do saber e com as necessidades sociais. Nesse toar, o presente projeto tem por objeto a importante questão concernente à regularização fundiária de imóveis urbanos no município de São João del-Rei, que possui inúmeros imóveis que, à luz da legislação em vigor, não se encontram regularizados. Este fato foi apresentado aos alunos para que buscassem soluções para tal situação social, planejando e desenhando os caminhos possíveis de legalização. Durante dois períodos letivos, os alunos fizeram contato com a população para o levantamento dos principais problemas e dúvidas acerca do tema. Em seguida estudaram profundamente o assunto, pesquisando os institutos jurídicos envolvidos com o objetivo de solucionar as duvidas propostas na primeira fase. Após debates realizados em grupos, sob a orientação do professor, os alunos apresentaram os resultados encontrados e as sugestões para a solução do problema, que serão apresentadas para a comunidade. O projeto de aprendizagem foi desenvolvido nas seguintes etapas: apresentação do problema (pergunta motivadora), com os assuntos a serem desenvolvidos; levantamento das especificidades do problema; discussão de possibilidades (brainstorm); resumo das ações a serem tomadas; determinação dos objetivos (estudos a serem realizados, ações a serem colocadas em prática); revisão da literatura; apresentação de soluções (respostas ao problema proposto). Com o projeto foi possível envolver os discentes no processo de aprendizagem, bem como sensibilizá-los sobre problemas

reais comunitários e sobre a importância de compartilhar com a sociedade o conhecimento acadêmico, de forma a torná-lo um instrumento para a mudança social.

**Palavras-chave:** Regularização fundiária. Metodologias ativas. Propriedade

## A aplicação das metodologias ativas de aprendizagem no ensino de histologia e embriologia

**BONDIOLI, A.C.V.<sup>1,2</sup>; VIANNA, S.C.G.<sup>2</sup>**

1 – NUPE - Núcleo de Pesquisas do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 – NIP - Núcleo de Inovação Pedagógica do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.  
[ana.bondioli@eniac.edu.br](mailto:ana.bondioli@eniac.edu.br)

### RESUMO

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior propõe aos Cursos da Área de Saúde, um currículo baseado em competências, onde os conteúdos das ciências básicas e aplicadas devem ser desenvolvidos de forma integrada, além de apontar a necessidade de adoção de metodologias de ensino que posicionem o aluno como protagonista de seu aprendizado. Nesse sentido, o Centro Universitário ENIAC implementou metodologias ativas de aprendizagem, uma concepção educativa na qual o estudante é o principal agente na construção de seu conhecimento. Este estudo descreve a experiência de aplicação das metodologias ativas de aprendizagem na disciplina de Histologia e Embriologia, do curso de Fisioterapia do Centro Universitário ENIAC, por meio de um relato sobre a participação dos alunos e o compromisso docente em sua aplicação, além de descrever e caracterizar as metodologias ativas aplicadas. Foram utilizadas as seguintes metodologias: Aprendizagem Baseada em Projetos, Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações e Aprendizado aos Pares. Além disso, diversos conteúdos foram ministrados em aulas práticas, por meio de técnicas de desenho e da utilização de massa de modelar para a construção de modelos didáticos para o ensino da fecundação, divisão celular e desenvolvimento embrionário. Análises histológicas foram conduzidas por meio de ferramentas digitais e atlas digitais para consulta e estudo de imagens. Os estudantes foram entrevistados sobre os métodos empregados durante o curso, e os resultados apontam que 98% dos alunos aprovaram as metodologias aplicadas e mostraram-se dispostos a participar de outras disciplina que se utilizem de métodos ativos de aprendizagem. A maioria dos estudantes (82%) afirmou que a fecundação e o desenvolvimento embrionário foram os conteúdos em que a prática mostrou-se fundamental para seu completo entendimento. Investimentos feitos pelo Centro Universitário, tanto em metodologia como em infraestrutura e recursos, estimularam o engajamento discente, o incentivo à autonomia e à interdisciplinaridade, o desenvolvimento do espírito de equipe e a aplicação prática da teoria. A continuação da utilização dos referidos métodos faz-se necessária, visando a obtenção de dados mais robustos que possibilitem uma análise mais profunda sobre sua eficácia.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa de aprendizagem. Fisioterapia. Histologia. Embriologia.

## Escola de aplicação pelos temas transversais: um projeto de metodologias ativas do centro universitário ENIAC

**BONDIOLI, A.C.V.<sup>1,2</sup>; VIANNA, S.C.G.<sup>2</sup>**

1 – NUPE - Núcleo de Pesquisas do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 – NIP - Núcleo de Inovação Pedagógica do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.  
[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

O compromisso com a construção da cidadania exige uma prática educacional voltada para a compreensão da realidade social, dos direitos e responsabilidades em relação à vida pessoal e coletiva. Os temas transversais correspondem a questões importantes, urgentes e presentes sob várias formas em nossa vida cotidiana. A abordagem dos referidos temas representam um grande desafio para as instituições escolares, de maneira que estas possam contribuir para o seu debate e reflexão, com conseqüente aplicação. O presente trabalho descreve uma experiência vivenciada com os estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC, durante o segundo semestre de 2018. Estes alunos foram apresentados aos Temas Transversais por meio de um curso extracurricular com formato híbrido; propiciando ao aluno tanto um momento de estudo independente e autônomo, como outro momento de estudo em grupo, com o professor ou colegas, valorizando assim, a interação e o aprendizado coletivo e colaborativo. A utilização deste formato contribuiu para que os alunos tivessem contato com os Temas Transversais, visto que, dado ao extenso conteúdo do curso regular e ao período de tempo restrito para sua abordagem, não haveria outra maneira para acedê-los, discuti-los e praticá-los. Além disso, os estudantes puderam atuar de maneira independente, acessando os conteúdos e desenvolvendo as tarefas propostas segundo seu próprio ritmo de estudo, em qualquer tempo e espaço escolhido. Da mesma forma, encontraram oportunidades, em sala de aula, para refletir de maneira coletiva com o professor e seus colegas, o que enriqueceu a experiência. Os resultados da utilização do formato híbrido indicam boa eficácia do método, visto que no primeiro semestre de 2019, estes estudantes foram convidados a prototipar, de maneira interdisciplinar, junto aos estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, jogos didáticos cujo teor principal eram os Temas Transversais. Ao serem questionados acerca da realização dos jogos, os futuros pedagogos apresentaram-se satisfeitos com o conteúdo aprendido e método empregado, que possibilitou maior liberdade para o aprendizado independente. Além disso, dispostos a participar de outros cursos neste formato.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa de aprendizagem. Temas transversais. Pedagogia. Escola de aplicação.



## **Área B: avaliação da aprendizagem com estratégias ativas, conhecimentos específicos e competências transversais. Pérolas da odontologia: aprendendo a ensinar**

**CARVALHO, S.F.C.<sup>1</sup>, MIRANDA, N.T.P.<sup>1</sup>; COSTA, E.G.D.<sup>1</sup>**

1 – UNIFACIG Centro Universitário, Manhuaçu, MG.  
[socaetano@bol.com.br](mailto:socaetano@bol.com.br)

### **RESUMO**

Construir a aprendizagem não é tarefa fácil num mundo de concorrência digital. A todo momento nossos alunos desviam seus pensamentos para as chamadas virtuais. É como se não conseguissem se desprender das telas e dos bipes dos seus celulares. Neste sentido ensinar passa a ser uma busca de inovações e proatividade do ambiente escolar. O ambiente estático, com o professor condutor absoluto da relação ensinar-aprender já não surte mais efeito. Ensino e aprendizagem são questões amplamente analisadas atualmente e apesar de terem o mesmo objetivo, não possuem a mesma definição. Ensinar como ato de repassar o que se sabe, algo que soa autoritário, por refletir uma forma passiva de transmissão de conteúdo não alcança mais os resultados esperados. A aprendizagem requer antes de tudo, compartilhamento de atitudes, uma forma ativa de “aprender” e o professor tem a função principal de orientar, mediar, organizar processos e desenvolver habilidades. O curso de Odontologia do UNIFACIG procura desde dois mil e doze se desprender da forma tradicional de promover aprendizagem, para motivar o aluno no seu despertar para o conhecimento. Dentro do conteúdo da disciplina de Saúde Coletiva um problema se configurava: como despertar os alunos da APAE com necessidades especiais provocados pela surdez, falta de visão, limitações de acessibilidade entre outras, para os cuidados com a saúde bucal? Foi desenvolvido, então, um projeto com os alunos do 4º período com o objetivo de promover a saúde bucal de pacientes com necessidades especiais, tomando assim o aprendizado desta disciplina mais significativo e autêntico. A turma foi dividida em cinco grupos de oito alunos cada. Cada grupo recebeu um artigo que tinha como foco principal, promoção da saúde bucal em pacientes com necessidades especiais. Antes da atividade foram colocadas algumas questões no quadro, que deveriam ao final da atividade serem respondidas, além da proposta para repassar técnicas de promoção da saúde bucal para crianças e adolescentes. Cada participante de cada grupo recebeu três pérolas e após a leitura dos textos deveriam resumir em três pontos principais o que entenderam e como seria aplicada, de forma inclusiva, a atividade na APAE. Se o aluno falasse qualquer palavra ou interrompesse a fala do colega, ele perderia créditos do trabalho. Esta atitude desenvolveu um ato importante na aprendizagem: aprender ouvir. Os alunos receberam então um desafio: Propor uma estratégia para conscientizar crianças com necessidades especiais sobre a importância dos cuidados com a saúde bucal. O melhor grupo foi escolhido para aplicar a atividade com os pacientes da APAE de Manhuaçu. Os resultados do projeto surpreenderam. Os alunos do curso de odontologia puderam perceber as dificuldades de comunicação com pessoas portadoras de dificuldades auditivas, visuais, motoras e cognitivas, buscando estratégias criativas para adaptar as técnicas de prevenção e para se comunicar diante das necessidades individuais apresentadas pelos alunos da APAE.

**Palavras-chave:** Odontologia. APAE. PBL.

## ***Design sprint* aplicado ao estudo crítico de *claim* cosmético**

**PEDRIALI, C. A.<sup>1</sup>; FELINTO-SILVA Jr, F.<sup>2</sup>; PRAXEDES-GARCIA, P.<sup>1</sup>**

1 – Fatec Diadema – Luigi Papaiz, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, Diadema, SP.

2 – Fatec Osasco – Pref. Hiran Sanazar, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, Osasco, SP

[priscila.branco@fatec.sp.gov.br](mailto:priscila.branco@fatec.sp.gov.br)

### **RESUMO**

O *design sprint* é a metodologia de cinco dias utilizada pelo Google Ventures para resolver questões críticas por meio de protótipos e testes de ideias com clientes. A metodologia se baseia numa coletânea dos “maiores sucessos” da gestão estratégica, da inovação, das ciências do comportamento, do *design* e mais. Com um *sprint*, o ciclo de debates intermináveis é encurtado e o trabalho de meses é cumprido em uma única semana. Em vez de esperar pelo lançamento de um produto mínimo para descobrir se uma ideia é boa, as empresas obtêm dados claros de um protótipo realista. Atender ao apelo de formulações cosméticas com as características específicas a partir da análise de cada componente da formulação e suas concentrações e a proposição das correções necessárias. Aperfeiçoar as seguintes competências: trabalho em equipe, comunicação, liderança, desenvolvimento de ideias, reflexão e tomada de decisões. Uma adaptação à metodologia foi realizada e os cinco dias propostos pelo *design sprint* foram realizados em etapas divididas em seis encontros presenciais e três atividades à distância em que se utilizou a plataforma de *LMS Learning Management System* denominada Canvas da Instructure. Os alunos foram divididos em 5 (cinco) grupos de até 6 (seis) pessoas. Cada grupo recebeu uma formulação, denominada desafio. Durante as etapas de delineamento dos protótipos, os grupos trabalharam em círculos e utilizaram as paredes da sala de aula para desenvolverem as etapas de análise e tomadas de decisão. Os protótipos foram feitos no laboratório de Desenvolvimento da Fatec Diadema. Para validação do processo foi aplicado pesquisa por meio da ferramenta Microsoft Forms. Foram desenvolvidos 8 (oito) protótipos que foram avaliados quanto à formulação, ao teste pelos alunos e professores. Os grupos fizeram apresentação oral de todas as etapas do desenvolvimento para que todos os grupos conhecessem os produtos desenvolvidos. Além disso, os alunos responderam um formulário de autoavaliação e avaliação da metodologia. Os alunos mantiveram-se motivados e interessados em todas as etapas do trabalho. Referiram perceber que a metodologia favoreceu a manutenção do foco na busca da solução, a importância da comunicação no trabalho em grupo e da gestão do tempo.

**Palavras-chave:** *Design sprint*. *Design sprint* de curta duração. Metodologia ativa de ensino-aprendizagem. Protótipos para resolução de problemas.

## Implementando experiências de *Team Based Learning* (TBL) nas disciplinas de contabilidade governamental e gestão de políticas públicas

REIS, P. N. C.<sup>1</sup>

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[patricia.nunes@foa.org.br](mailto:patricia.nunes@foa.org.br)

### RESUMO

Ao iniciar o período letivo de 2018, me senti incomodada com o formato de aula que havia planejado, partindo-se da premissa que o mercado de trabalho exige profissionais cada vez mais dinâmicos e proativos. Nesse ínterim verifiquei o quão era imprescindível conceber e implementar metodologias ativas de aprendizagem nos planos de aulas a fim de torna-los mais dinâmicos. Visando mudar minha concepção de aula, me debrucei sobre livros e pesquisas em sites de fóruns de inovações acadêmicas no intento de tornar minhas aulas mais dinâmicas, atrativas e colaborativas. Para atingir o meu alvo, apostei na aplicação do *Team Based Learning* (TBL) nas disciplinas de Contabilidade Governamental e Gestão de Políticas Públicas, a fim de permitir que os alunos desenvolvessem competências, habilidades e atitudes que pudessem corroborar na construção da aprendizagem crítica exigidas no cenário atual. A dinâmica foi a seguinte: formou-se equipes variando entre 4 (quatro) a 6 (seis) estudantes a fim de discutir sobre o escândalo oriundo da Operação Lava Jato, que tornou a Petróleo Brasileiro S.A - PETROBRAS, protagonista de um dos maiores escândalos de corrupção do Brasil. A fundamentação teórica da TBL foi baseada no construtivismo, na qual o docente exerce o papel de facilitador de aprendizagem. (I) integrar práticas inovadoras de ensino voltadas à sala de aula; e, (II) permitir que o docente seja o mediador do processo de ensino-aprendizagem. Os alunos receberam o material prévio. Na sequência, realizou-se uma aula expositiva dialogada. Prosseguindo, montou-se uma roda de conversa entre os *teams*, que contribuiriam com sugestões para a gestão contábil da companhia no sentido de diminuir o grau e endividamento tendo o professor como mediador dos tópicos tratados. A reação dos alunos que participaram do processo de ensino-aprendizagem foi gratificante. O TBL colocou os discentes no centro do processo de aprendizagem e o professor como mediador do aprendizado, resultando em uma maior interatividade entre os alunos. Por meio da metodologia utilizada foi possível desenvolver competências, habilidades e atitudes essenciais aos profissionais na contemporaneidade. Ratifico ser possível formar alunos autônomos, com capacidade de usar seu senso crítico para contribuir de modo positivo e construtivo dentro da sociedade em que vivem. Como projetos futuros, pretendo consolidar a utilização da Metodologia no intento de deixar claro para o estudante que o docente deixou de ser o disseminador de conhecimento para exercer o papel de facilitador nesse processo. **Consequentemente**, o aluno do século XXI passa a ser o único responsável por sua aprendizagem.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Inovação. Metodologias Ativas. Team Based Learning (TBL). Competências. Habilidades.

## **Processo judicial simulado: experiência obtida na implementação de uma estratégia ativa estruturada no *Problem Based Learning***

**PIMENTA, D. V. A.<sup>1</sup>; SANTOS, C. R. F.<sup>1</sup>; PEREIRA, T. A.<sup>1</sup>; MACHADO, B. R.<sup>1</sup>**

1 - UNILESTE, Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Coronel Fabriciano, MG.  
[daniel.pimenta@p.unileste.edu.br](mailto:daniel.pimenta@p.unileste.edu.br)

### **RESUMO**

A sociedade do conhecimento exige de seus atores a capacidade de aprenderem de forma contínua e significativa ao longo de toda a vida. Capacidades que exigem que os discentes vivenciem situações próximas à realidade da profissão escolhida, bem como sejam capazes de aprender de forma autônoma, criativa e ética. Neste sentido, surgem os projetos integradores do Curso de Direito do Unileste. Atividades cujo objetivo é permitir que os estudantes, atuando de forma inter e transdisciplinar, possam aliar a teoria e a prática das disciplinas de cada um dos períodos do curso. Desta feita, no quarto período do segundo semestre do ano de 2018, buscando articular as disciplinas de Direito Penal, Direito Civil, Direito do Trabalho, Direito Processual Civil e Filosofia e Ética, desenvolveu-se um processo judicial simulado. Atividade que, estruturada sob a ótica do ***problem based learning***, objetivava permitir aos discentes a atuação em um processo judicial simulado onde poderiam perceber a responsabilidade inerente a cada um dos atores processuais, bem como elaborar as peças aptas a instruírem a lide e aprenderem a se portar nas respectivas audiências judiciais. Atividade que teve início com a divisão dos grupos que ficariam responsáveis por cada um dos atores do processo judicial simulado, quais seja: **(i)** Defensoria Pública Federal; **(ii)** Ministério Público Federal; **(iii)** Advocacia Geral da União; **(iv)** Advocacia Geral do Estado de Minas Gerais; e, **(v)** Procuradoria do Município de Belo Horizonte. A pessoa que faria o papel do Juiz Federal foi um profissional do direito convidado, objetivando, assim, garantir a imparcialidade. Após a divisão foi apresentado aos grupos o problema jurídico a ser debatido no processo simulado, questão que abordava a (in)eficiência das políticas públicas de saúde, o que deu início às atividades de cada um dos grupos elaborando petições e estruturando a linha de argumentação a ser abordada nas audiências simuladas que seriam realizadas. Atividade que resultou na elaboração de um processo judicial simulado composto por todas as peças e atos processuais pertinentes: (i) petição inicial; (ii) citação; (iii) audiência de conciliação; (iv) contestação; (v) impugnação; (vi) produção de provas; (vii) audiência de instrução e julgamento; e, (viii) sentença. Permitindo, de tal forma, com que os discentes aliassem teoria e prática, bem como possibilitando com que os docentes percebessem um maior engajamento dos alunos, assim como o desenvolvimento da capacidade de aprender a aprender.

**Palavras Chaves:** Problem Based Learning. Curso de Direito. Processo Judicial Simulado.

## **Aprendizagem baseada em problemas (PBL) aliada a educação em serviço como estratégia metodológica em estágio curricular do curso de enfermagem**

**COSTA,S. L. <sup>1</sup>**

1 - UNITPAC – Centro Universitário Presidente Antônio Carlos, Araguaína, TO.  
[sandrapereira@itpac.br](mailto:sandrapereira@itpac.br)

### **RESUMO**

A PBL (*Problem based learning*) traduzida como Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) é uma das metodologias ativas de ensino que tem sido muito utilizada nos ambientes de estágio dos cursos da saúde pela possibilidade que é dada ao aluno de associar a teoria, prática e realidade. Percebe-se que a aprendizagem no ambiente hospitalar, ganha significado quando o professor direciona o olhar dos alunos para uma situação-problema e os leva a reflexão das condutas dos profissionais de saúde, incentivando o pensamento crítico e o planejamento de ações para o cuidado humanizado. É importante lembrar que, nos ambientes de estágio, é inevitável a relação aluno -profissional de enfermagem da unidade de realização da prática e essa se intensifica nas situações de intercorrências principalmente na dimensão da assistência, o que oportuniza aos alunos, identificar os problemas que norteiam o Serviço de Enfermagem. A ABP permite a articulação entre a universidade, o serviço e a comunidade por possibilitar uma leitura e intervenção consistente sobre a realidade. Relatar a experiência da utilização da metodologia da ABP(PBL) com grupos de alunos do 8º período do curso de Enfermagem do UNITPAC no segundo semestre de 2018, durante estágio curricular em uma ala de um hospital em Araguaína e o produto gerado após as reflexões feitas pelos alunos: ações educativas voltadas ao profissional de enfermagem. Durante 11 dias de estágio, cada grupo foi dividido em duplas e as atividades nos primeiros dias, transcenderam o simples envolvimento dos alunos com situações do cotidiano do serviço de Enfermagem momento em que os problemas foram apresentados pelo professor, pelos profissionais de Enfermagem da ala e também verificados pelos alunos nas diversas situações da prática. Do 5º ao 11º dia de estágio foi possibilitada aos alunos autonomia na proposta de possíveis soluções e intervenções em relação aos problemas apresentados: os alunos, em duplas, identificaram objetos de estudos, estudaram e planejaram como executar tais intervenções. As experiências em cenário de prática foram significativas, pois, a partir da utilização da ABP, os alunos detectaram que as equipes de enfermagem da ala do hospital, ansiavam por cursos de atualização em relação ao cuidado de Enfermagem e a conclusão foi a realização de micro aulas para cada equipe onde os próprios alunos planejaram e utilizaram metodologias inovadoras. Observou-se que ao utilizar a ABP, os alunos produziram conhecimento a partir da autonomia dada a eles nas reflexões do cotidiano da enfermagem aliado ao conhecimento prévio tendo o professor apenas como mediador nas reflexões e nas intervenções o que proporcionou uma aprendizagem significativa. Outra vantagem observada na utilização da ABP é a participação de forma colaborativa dos alunos e o fortalecimento da integração ensino-serviço.

**Palavras-Chave:** Metodologias Ativas. Aprendizagem Baseada em Problema.

## RPG como ferramenta de metodologia ativa no ensino de conteúdos educacionais

**PIVA, G.C.<sup>1</sup>; PIVA, E.J.<sup>1</sup>**

1 - UNITPAC – Centro Universitário Presidente Antônio Carlos.

[graelapiva@itpac.br](mailto:graelapiva@itpac.br)

[eugeniopiva@itpac.br](mailto:eugeniopiva@itpac.br)

### RESUMO

O uso pedagógico da técnica do RPG (Role Playing Games ou Roleplaying Games) como narração interativa tem por finalidade discutir e avaliar as vantagens específicas do uso desta como metodologia para o ensino ativo e prático de conteúdo educacionais. Em se valendo do aspecto lúdico, permite-se a análise do RPG como estratégia de metodologia ativa para estimular o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, facilitando a assimilação do conteúdo teórico através da vivência das condicionantes do problema. A técnica do RPG é um jogo colaborativo, em que não existe vencedor, dando liberdade de interação e a possibilidade de infinitas tentativas de sucesso até criar concepção mais precisa de como lidar com os problemas apresentados, o RPG é um jogo grupal de interação dos participantes e interpretação oral, e as vezes gestual (quando a pessoa desejar), das ações de um personagem que o jogador vai montar e “dar vida”. Cada escolha e/ou atitude tomada individualmente pelos jogadores influencia as decisões do grupo. Já feitas pelo grupo estas ações determinam diretamente e/ou indiretamente “o fim” (ou seja, se irão ou não completar a missão). O desafio e diversão do jogo é imaginar situações apresentadas como obstáculos, interpretar um personagem nessas situações e buscar uma solução com base nas regras estabelecidas. Trata-se de uma Pesquisa Fenomenológica, de abordagem Qualitativa, e cunho Exploratório, com Pesquisadores Participantes e simulação de casos e situações para estudo. A partir de situações específicas são desenvolvidas simulações, para a aplicação do conceito de interpretação de papéis. A turma é dividida em grupo menores, assumindo os alunos os diversos “papéis” que formam a “equipe de trabalho envolvida”, criando uma mini realidade social, com intuito de estimular o processo de ensino aprendizagem dos conteúdos. Esta metodologia estimulando a assimilação da teoria através da simulação, desenvolvendo na prática conteúdos que devem ser transmitidos. Embora seja um trabalho desenvolvido durante um semestre, é possível perceber melhora no processo de ensino/aprendizagem evidenciada por meio de relatos de alunos que afirmam compreender melhor o conteúdo através da atividade prática. O RPG apresentado como estratégia no ensino ativo e prático do conteúdo de Psicologia Organizacional, auxilia no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando a (re)construção do conhecimento, emancipando o aluno e o transformando em protagonista do seu aprendizado.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativa. RPG Empresarial. Psicologia Organizacional.

**Direito em *Storytelling*: O viés jurídico em três histórias da Bíblia****GRIVOT, D. C. H.<sup>1</sup>; SCHERER, A. P. Z.<sup>1</sup>; GARCIA, L. S.<sup>1</sup>***1 – Faculdade Dom Bosco, Porto Alegre, RS.*[deboraromanista@gmail.com](mailto:deboraromanista@gmail.com)[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)[leticia.faculdade@dombosco.net](mailto:leticia.faculdade@dombosco.net)**RESUMO**

Na grade curricular do curso de Direito da Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre ainda consta como obrigatória a disciplina de História do Direito, que, contra uma maciça onda de extinção, segue firme dentro do eixo propedêutico de formação. Para tornar ainda mais eficaz o propósito de aprimoramento acadêmico, a Instituição prima pela inserção de metodologias de aprendizagem ativa no cotidiano da prática docente. No semestre 2018/2, uma soma de circunstâncias propícias se deram na disciplina de História do Direito: seja pela natureza da matéria que muito se adapta à contação de história como recurso pedagógico, seja pelo contador da história, Padre Marcos Sandrini, que dominava integralmente não só a matéria como a técnica da contação, ocasião em que foi possível unir a oportunidade da metodologia com a conveniência da expertise do contador. O objetivo foi o despertar das emoções do aluno que envolvidos com a narrativa puderam criar memória de longo prazo dos itens identificados na unidade de aprendizagem como essenciais para compreender o conteúdo. No que se refere a metodologia utilizada, foram contados três trechos da Bíblia, (Êxodo 1,15-22; Êxodo 2,1-10; 2Sam 21,1-14). Logo após cada contação, foi sugerido aos alunos que identificassem nas suas emoções a distinção entre a Lei e o Direito. Ato contínuo, os debates foram muito eficazes para demonstrar ao aluno que há uma distinção entre o “Direito Positivo” e o “Direito Natural”. Depois de terminada a aula, a avaliação feita pelos alunos sustentou uma apreciação dos dados sobre a metodologia. Os resultados foram processados e analisados tendo como implicação uma abundante afirmação pelo aprendizado. Foi demonstrado que nas histórias contadas ficaram gravados os personagens e seus papéis, bem como o enredo no qual estavam envolvidos. Com este recurso didático-pedagógico, os vieses jurídico-religiosos encontrados no texto hebreu foram destacados e compreendidos pelos alunos. É possível considerar esta metodologia eficaz porque atinge o propósito da aprendizagem ativa na qual o aluno é o protagonista da construção do seu conhecimento, e com o acesso aos seus recursos emocionais consegue reter a informação, associá-la e empregá-la em forma de aprendizado da matéria de História do Direito.

**Palavras-chave:** História do Direito Hebreu. *StoryTelling*. Disposições jurídico-religiosas.

## A utilização de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade: Experiências com alunos da graduação.

**ALENCAR, R.S.S<sup>1</sup>; LIMA, L. M. E.S.<sup>1</sup>**

1 - UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.

[raiana.alencar@uniptan.edu.br](mailto:raiana.alencar@uniptan.edu.br)

[luciana.lima@uniptan.edu.br](mailto:luciana.lima@uniptan.edu.br)

### RESUMO

Este estudo teve por objetivo avaliar a utilização de metodologias ativas e dos elementos de Gamificação no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade. Para tanto, a pesquisa foi desenvolvida em duas turmas de graduação, uma de Administração formada por 56 acadêmicos do segundo período e a outra do Curso de Ciências Contábeis formada por 34 acadêmicos do oitavo período, ambas do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves UNIPTAN, localizada da cidade de São João del Rei/MG. As metodologias ativas utilizadas foram desenvolvidas a partir da identificação dos estilos de aprendizagem dos estudantes, por meio do Inventário de Estilo de Aprendizagem de Kolb (1984), sendo: (i) aplicação da técnica *Peer instruction*, adaptando a técnica através de questões com tempo cronometrado e com posterior correções, a fim que eles desenvolvam habilidades de trabalhar sobre pressão; (ii) estudos de caso práticos e discutidos em sala de aula; (iii) atividades em grupos e individuais utilizando o *Socrative*; e (iv) utilização do jogo de tabuleiro em tamanho de 1,5 m<sup>2</sup> com dado e pinos grandes tipo trilha denominado de Trilha Contábil dispostos no meio da sala, onde os alunos formaram grupos e competiam entre si. Ademais, a coleta e discussão das evidências deu-se por meio da observação realizada pelo professor em sala de aula, sendo apresentadas a partir de autorrelato e do questionário de feedback aplicado ao final do semestre letivo. Os resultados obtidos mostram que o uso de metodologias ativas torna-se eficaz no ambiente de ensino, uma vez que proporciona o engajamento, a motivação e comprometimento dos estudantes junto à atividade. Vale ressaltar que é necessário uma maior dedicação e tempo despendidos no planejamento e execução das técnicas a serem aplicadas pelos professor, pois as atividades ativas aplicadas em sala de aula requerem um planejamento bem detalhado. Por fim, podemos perceber que os elementos de metodologias ativas possibilitam o aprimoramento das técnicas de ensino em Contabilidade uma vez que promovem a qualidade visual dos instrumentos, o espírito competição ou cooperação, conforme a atividade e aumenta o desempenho dos acadêmicos na execução das tarefas.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Ensino em Contabilidade. Processo ensino-aprendizagem.



## O uso de jogos matemáticos como Estratégia Metodológica de ensino para a disciplina de Fundamentos Matemáticos

**SOBIANEK, M. R.<sup>1</sup>; SCHERER, A. P. Z.<sup>1</sup>; GARCIA, L. S.<sup>1</sup>**

1 – Faculdade Dom Bosco, Porto Alegre, RS.

[mrsobianek@yahoo.com.br](mailto:mrsobianek@yahoo.com.br)

[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)

[leticia.faculdade@dombosco.net](mailto:leticia.faculdade@dombosco.net)

### RESUMO

Trabalhar com jogos matemáticos no ensino superior na disciplina de Fundamentos Matemáticos é uma proposta para o projeto do Laboratório de Matemática – N2EM da Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre que tem como finalidade a melhoria do processo ensino-aprendizagem da Matemática. A disciplina Fundamentos Matemáticos é oferecida no primeiro semestre para cinco cursos de graduação formando assim uma turma muito heterogênea. Como prender a atenção desses alunos? De que forma envolver efetivamente esses alunos a se interessar nas atividades propostas? Diante de tamanhos questionamentos, o uso de jogos matemáticos como estratégia metodológica poderia desenvolver atividades que proporcionassem, de forma ativa, a participação de todos os alunos envolvidos. Diante do exposto, construímos o jogo “Na Trilha da Matemática” para os alunos do ensino superior, que através do lúdico, modifique algumas concepções sobre a disciplina, de que é impossível de aprender e o que é pior, pensar que a matemática não pode ser encontrada e nem utilizada no cotidiano. Neste jogo os alunos ao jogarem podem alcançar alguns objetivos como compreender noções de seqüência numérica, incentivar o cálculo mental e o raciocínio lógico, resolver cálculos matemáticos a partir das quatro operações e situações – problemas, resolver expressões numéricas que envolvam duas ou mais operações e dentre outros. Mas de que forma esse jogo foi desenvolvido? Primeiramente, escolheram-se os conteúdos e elaborou-se as questões que foram colocadas em três cartões de cores diferentes conforme a dificuldade das questões e iniciou-se o jogo. Para esse momento, explicaram-se aos discentes suas regras. Regras que consistiam em: O jogo “Na Trilha da matemática” pode ser jogado por até quatro alunos. Cada um ficará com um pino. Ao serem lançados os dados, iniciará aquele que conseguir obter o maior valor. Os participantes terão um minuto para responder as perguntas contidas nos cartões. Vencerá aquele que conseguir chegar primeiro na última casinha da trilha matemática. Os resultados esperados foram muito bons, pois teve maior interação entre os alunos, participação em conjunto já que todos tinham o anseio de sair vitoriosos e demonstração de que o conteúdo abordado foi fixado de forma efetiva. E quando comparada a outras atividades desenvolvidas de forma tradicional, houve maior aproveitamento, maior atenção ao desenvolvimento das atividades sendo um importante instrumento de aprendizagem e não uma mera brincadeira, proporcionando um maior interesse pela Matemática.

**Palavras-chave:** Jogo. Habilidades Matemática. Raciocínio Lógico.

## O ensino de Leitura e Produção de Textos e o Método 300: uma reflexão sobre metodologias ativas e colaborativas

**SANTOS, A. M.<sup>1</sup>; BRITO, R. F.<sup>1</sup>; MARUCCI, F. S.<sup>1</sup>; COSTA, M.G.<sup>1</sup>; SIQUEIRA, V.A.<sup>1</sup>**

1-UNISUAM, Centro Universitário Augusto Motta, Rio de Janeiro, RJ.  
[alexiam100@hotmail.com](mailto:alexiam100@hotmail.com)

### RESUMO

O processo ensino aprendizagem é foco de investigação há muitos anos, no meio acadêmico. O entendimento de que aprender é um ato complexo que remete a inúmeras reflexões tornou-se mais latente, na contemporaneidade, devido às transformações do mercado e uma competitividade nos vários segmentos que permeiam o setor profissional. Neste sentido, torna-se relevante perceber que o uso de metodologias ativas e colaborativas auxilia e reforça a relação entre teoria e prática, ao trazer o aluno para o centro da aprendizagem, tornando-o protagonista deste processo; além de que contribui para o fortalecimento de valores essenciais à formação acadêmica e profissional. Dessa forma, a aplicabilidade do Método 300, em turmas de Leitura e Produção de Textos, no Centro Universitário Augusto Motta, tornou-se uma possibilidade viável. Demonstrar como a inserção do Método 300 pode funcionar como mecanismo de apoio para alunos matriculados em turmas de Leitura e Produção de Textos com o desenvolvimento de elementos cognitivos e sociais. Buscou-se um viés metodológico que se iniciou com a aplicação de um teste diagnóstico em que algumas competências e habilidades necessárias à construção do conhecimento da Língua Portuguesa foram observadas. Logo após, foi realizado o registro em grades de correções individualizadas que especificaram o domínio da norma culta. Estes testes foram devidamente devolvidos para os alunos e a correção foi feita e, também, comentada em sala de aula. Todas as notas foram tabuladas em planilhas, que geraram os grupos de trabalhos nos quais havia alunos com uma nota mais alta e, ainda, aqueles que necessitavam de auxílio, seguindo, assim, o Método 300. Após a tabulação com a divisão dos grupos, as turmas passaram a trabalhar coletivamente. A construção textual dos alunos, no primeiro teste aplicado, apresentava uma série de deficiências como imprecisões vocabulares, erros gramaticais, termos e expressões postos em locais inadequados atrapalhando a progressividade textual. Ao longo das aulas ministradas, notou-se que um aluno auxiliava outro na elaboração textual, quando este instintivamente punha um termo erroneamente ou atrapalhava-se com os exercícios propostos. Assim, situações nas quais erros eram frequentes, tornaram-se bem mais raras. A experiência da utilização do “Método 300” foi desafiadora, contudo é interessante constatar que esta inserção encontra-se em curso, embora já seja possível notar que os alunos exercitaram não só o protagonismo em relação à prática educativa, como também o desenvolvimento de noções de colaboração e respeito na construção das atividades em grupo.

**Palavras-chave:** Método 300. Aprendizagem. Ativas. Colaborativas.

## PBL e interdisciplinaridade no curso de Direito

**RANGEL, J. V.<sup>1</sup>**

1 - UNIPTAN- Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.  
[jaqueline.rangel@uniptan.edu.br](mailto:jaqueline.rangel@uniptan.edu.br)

### RESUMO

Ao final do curso de Direito espera-se que os futuros profissionais sejam capazes de articular todo o conjunto de informações, leis e doutrinas aprendidas durante a graduação, na solução de problemas em contextos diversificados. A disciplina Psicologia Forense traz um desafio a mais, por exigir maior abstração para a compreensão dos temas e posicionamentos baseados em expressões subjetivas, comuns a atendimentos humanísticos, mas incomuns ao pensamento objetivo e pragmático que o exercício da profissão de advogado exige. Ademais, utilizar a interdisciplinaridade para articular temas de Psicologia e Direito desafia a estratégia pedagógica comum. Confiando no desenvolvimento da habilidade de articulação entre as disciplinas em relação ao contexto, realizamos uma atividade de *Problem Based-Learning* (PBL) com os alunos do nono período de Direito do UNIPTAN. Entre os objetivos da atividade esperava-se estimular a aprendizagem interdisciplinar e colaborativa, estimular a crítica e a reflexão profissional, desenvolver nos alunos a capacidade de acompanhar seu próprio processo de aprendizagem e convidá-los a analisar temas sob ângulo diferenciado ao habitual. A atividade desenvolveu-se em três momentos com os alunos divididos em grupos. Os temas estavam relacionados a conteúdos do Plano de Ensino da disciplina: psicopatologia e homicídio, conflitos familiares e mediação de conflitos e foram apresentados com estudos de casos, referências bibliográficas e as situações problema para as quais os grupos deveriam apresentar soluções. A avaliação de cunho qualitativo foi realizada através de um questionário autoavaliativo, onde os alunos puderam avaliar os resultados da utilização da metodologia do PBL, sendo que 99,0% considerou que a metodologia utilizada contribuiu positivamente para o seu processo de aprendizagem em discernir fatos, relatos e teorias, na análise de eventos cotidianos que farão parte de seu contexto laboral.

**Palavras-chave:** Interdisciplinaridade. Articulação. Colaborativa.

## Da Teoria da Comunicação à Prática Publicitária: o Projeto Zine Retrô

**FACCIO, J. P. C.**<sup>1</sup>

1 – Professor da FADEP, Faculdade de Pato Branco, Pato Branco, PR.

[joao@fadep.br](mailto:joao@fadep.br)

### RESUMO

Este trabalho parte do projeto realizado pela professora Jozieli Cardenal, que relacionou conhecimentos de História da Comunicação com a criação de uma Zine no semestre anterior a este trabalho. Assim iniciamos nosso trabalho, que contemplou a disciplina de Teorias da Comunicação do curso de Publicidade e Propaganda da Fadedp – Faculdade de Pato Branco; essa disciplina foi ministrada com o Segundo e Quarto período juntos. Dessa forma, a partir do Plano de Ensino, foram ensinados aos alunos dez conteúdos diferentes: as Teorias da Comunicação, da Revolução Industrial a Umberto Eco. No 1º bimestre, as metodologias variaram entre aulas expositivas, análise de filmes, exercícios de pesquisa e resolução de questões em grupo. A partir do 2º bimestre, os alunos organizaram-se em 10 grupos – de modo que todos teriam de ter acadêmicos de ambos os períodos (uma integração entre turmas). Cada grupo ficou responsável por um dos conteúdos abordados. Desse momento em diante, os alunos foram apresentados ao Gênero e Suporte Textual Zine (iniciando certa transversalidade de conhecimentos), como funciona a criação, a produção e outras questões técnicas. Escolhemos uma Zine com trinta páginas: cada grupo ficou com três páginas para criação. Tomando o formato de obras literárias, cada grupo teve uma ilustração para criar e um pequeno texto, um conto, para fazer. Nesta fase, cada grupo teve o seguinte briefing: vamos criar uma história ficcional para cada Teoria estudada. Cada uma dessas histórias terá uma ilustração (uma página) e a história em si (duas páginas), resultando em uma grande compilação de narrativas da Teoria da Comunicação. Além disso, visando aspectos do Desenvolvimento Regional, definimos com os alunos e alunas que cada história teria que se passar em um município diferente da região. Assim, além de tudo o que foi mencionado, a Zine é uma obra que apresenta as Teorias da Comunicação de modo literário e, portanto, artístico, mas que mantém um cuidado com a própria história e as possibilidades do Sudoeste do Paraná. Consideramos que o projeto foi exitoso, visto que os resultados foram muito satisfatórios, de modo que os alunos integraram-se no estudo das diferentes Teorias da Comunicação e também aplicaram outros conhecimentos para resolver problemas inerentes à produção gráfica. Esses eram os dois objetivos principais da disciplina. No 2º bimestre, buscamos métodos mais ativos: Projetos; Resoluções de Problemas e também Sala de Aula Invertida, quando os alunos precisavam antever conhecimentos e abordá-los em sala. Ainda cabe salientar que foram impressas 250 cópias do material criado pelos alunos: conhecimento transversalizado e materializado.

**Palavras-chave:** Teorias da Comunicação. Publicidade e Propaganda. Fanzine. Redação Publicitária. Produção Publicitária.

## Pós-Graduação em Contexto Híbrido

**CARVALHO, F. S. <sup>1</sup>; ALMEIDA, N. J. A. V. <sup>1</sup>**

1 - UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.

[fabio.carvalho@undb.edu.br](mailto:fabio.carvalho@undb.edu.br)

[natalia.almeida@undb.edu.br](mailto:natalia.almeida@undb.edu.br)

### RESUMO

O modelo de ensino híbrido é uma tendência muito forte do atual mercado educacional, principalmente por permitir maior flexibilidade de estudo para os alunos e a otimização do tempo em sala de aula, por meio da aplicação de práticas colaborativas, entre outras atividades de exercício e reforço do conhecimento repassado. No Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB, essa configuração passou a ser adotada em alguns cursos de graduação, e, recentemente, na Pós-Graduação em Gestão Empresarial. O intuito é ampliar a exploração do conteúdo e melhorar o processo cognitivo dos discentes, que geralmente têm pouco tempo disponível para os estudos. A falta de tempo, associado a uma carga horária enxuta e pouco flexível, característica dos cursos de Pós-Graduação, muitas vezes, leva ao comprometimento do aprendizado dos discentes. Ao faltar apenas em 1, dos 3 dias de aula por disciplina (quintas-feiras, sextas-feiras e sábados), um aluno já não consegue atingir o mesmo desempenho cognitivo dos colegas. Além disso, existe uma demanda latente por maior aplicação prática do conteúdo trabalhado, o que motivou a busca pela otimização do tempo disponível. O objetivo do estudo é avaliar o modelo híbrido no processo de ensino-aprendizagem da Pós-Graduação em Gestão Empresarial. A metodologia utilizada foi a pesquisa participante, na qual o pesquisador atuou como um dos agentes de implementação do modelo de ensino híbrido nos cursos de Administração da UNDB. Os resultados revelam que, com a disponibilização do conteúdo curricular na plataforma virtual com 1 mês de antecedência, os alunos podem programar melhor o tempo em relação aos seus compromissos profissionais e pessoais, reduzindo as chances de uma possível ausência nas aulas. E, mesmo que ocorra uma falta, os impactos da perda de conteúdo serão menores, considerando a disponibilidade do material teórico na plataforma, juntamente com exercícios de fixação e orientações sobre as práticas colaborativas desenvolvidas em sala de aula. Os professores por sua vez, podem aproveitar os encontros presenciais para esclarecer melhor as dúvidas dos alunos e também testar novas abordagens de ensino a partir dos resultados da sua participação nas avaliações de aprendizado realizadas na plataforma virtual. A avaliação final do curso é feita no último dia de aula, em uma empresa parceira da UNDB, na qual o aluno irá fazer um diagnóstico de um problema organizacional e propor soluções baseadas no conhecimento adquirido no curso. Conclui-se que o modelo de ensino híbrido pode favorecer o maior rendimento acadêmico dos alunos de Pós-Graduação em Gestão Empresarial, estimulando a sua autonomia e proatividade na formação do conhecimento, e o maior domínio no uso das ferramentas gerenciais.

**Palavras-chave:** Ensino híbrido. Gestão Empresarial. Pós-Graduação.

## **Metodologia de case como ferramenta no ensino de citologia e genética nos cursos de biomedicina e farmácia**

**SILVA, S. A. <sup>1</sup>; CARVALHO, F. S. <sup>1</sup>; FIALHO, E. M. S. <sup>1</sup>**

*1-UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.*

[eder.fialho@undb.edu.br](mailto:eder.fialho@undb.edu.br)

### **RESUMO**

A metodologia de Case consiste em poderosa ferramenta de ensino que fomenta em nossos alunos as habilidades e competências para o novo contexto. Destina-se à análise de um caso baseado na realidade, no qual os alunos são levados a responderem as questões indagadas pelo professor de forma sistemática e fundamentada. A metodologia foi executada com alunos do 1º período dos cursos de Biomedicina e Farmácia do Centro Universitário de Ensino Superior Dom Bosco. Foi enviado para os alunos, através da plataforma online, a proposta de case baseada em uma doença congênita chamada de "Osteogênese Imperfeita" (situação problema) e as questões norteadoras para a análise, como: sendo uma doença de cunho genético, como você justificaria o fato dos pais não possuírem a doença e o filho sim? Faça seu argumento usando bases moleculares; a osteogênese imperfeita pode ser autossômica dominante ou recessiva, o que pode estar relacionado com o grau de severidade das manifestações. Qual sua opinião sobre o papel do aconselhamento genético nesses casos? Como você estabeleceria critérios para o uso dessa tecnologia? A plataforma online foi utilizada para a disponibilização de materiais (vídeos, reportagens, artigos...) que auxiliaram os alunos no desenvolvimento da resolução da situação. Foram pré-estabelecidas 3 etapas: entrega de uma sinopse do caso, debate em sala de aula em pequenos e grandes grupos, e por fim, uma dissertação argumentativa. Para a elaboração da sinopse, as decisões cabíveis tomadas pelo aluno para resolução do caso foram fundamentadas com referências de respaldo científico atendendo aos objetivos do case: avaliar o papel das mutações recessivas no desenvolvimento de patologias e desenvolver senso crítico com relação aos testes genéticos. O debate foi realizado em sala de aula, com a figura do professor como mediador e instigador das questões que desafiavam os alunos. Por fim, em um terceiro dia, os alunos elaboraram uma dissertação de forma individual e sem material de auxílio, na qual foram expostos a decisão final e seus argumentos. Com o trabalho executado, foi observado no alunado um domínio dos assuntos relacionados, bem como, uma postura e discurso muito bem alinhados com a pesquisa por eles desenvolvida. A metodologia do case é uma proposta instigante, pois faz do aluno um agente transformador da realidade, levando ele a pensar em o que fazer, por que fazer e como fazer, frente a uma situação real.

**Palavras-chave:** Case. Estudo de casos. Citologia e genética.

## **Estudo de caso: indústria de mineração associação de metais no processo saúde - doença**

**SILVA, S. A.<sup>1</sup>; CARVALHO, F. S.<sup>1</sup>; MULLER, R. M. L.<sup>1</sup>; NETO, J.F.G.<sup>1</sup>**

*1-UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.*  
[juan.neto@undb.edu.br](mailto:juan.neto@undb.edu.br)

### **RESUMO**

O método de estudo de casos é baseado em histórias bem focalizadas, nascidas da realidade, que oferecem informação contextual, tais como: ambiente, personagens situações e detalhes específicos o suficiente para prover alguma orientação. Dentre as etapas do planejamento desse tipo de estudo, o professor elabora o caso para disponibilizá-lo aos discentes e estimula, inicialmente, discussões em plataformas digitais para que o aluno possa desenvolver a redação do documento científico nomeado de sinopse do caso. Em uma outra etapa, de forma presencial, é realizada a discussão do caso em pequenos grupos e grandes grupos de alunos, em que, devem apresentar seus argumentos ao grupo e ouvir os dos demais integrantes, com o propósito de ajudar a cada membro refinar, ajustar e completar seu próprio pensamento e aprender a trabalhar em equipe. A etapa final culmina na realização de uma dissertação argumentativa, na qual, o aluno contextualiza e apresenta seu parecer do estudo de caso. Desta forma, o presente estudo foi desenvolvido pelos alunos do primeiro período dos cursos de Biomedicina e Farmácia na disciplina de química geral e inorgânica, abordou como proposta de caso o desastre ambiental que assolou o município de Bento Rodrigues em Mariana – Minas Gerais, o rompimento da barragem de fundão e Santarém da Mineradora Samarco, controlada pela empresa brasileira Vale e pela australiana BHP Billiton. Teve como objetivo identificar os poluentes provenientes da mineração e relacionar seus possíveis efeitos na saúde do indivíduo, determinar os subprodutos formados e sua geometria molecular e entender como a contaminação por meio de poluentes pode causar efeitos na saúde do indivíduo. Como resultado deste estudo foi possível conhecer e analisar os tipos de poluentes ambientais presentes no caso de Mariana, as dimensões dos danos causados ao ser humano e ao meio ambiente uma vez expostos a rejeitos industriais. O estudo de casos é uma ferramenta poderosa de ensino, pois instiga o aluno a ilustrar, remediar, praticar pensamento crítico, trabalhar em grupo, pesquisar, desenvolver habilidades comunicativas, além de, possibilitar tomada de decisões reais presenciadas cotidianamente.

**Palavras-chave:** Estudo de casos. Poluentes Ambientais. Rejeitos industriais.

## Cartilha Digital: Experiência obtida com uma estratégia ativa para aprendizagem

**COSTA, D. S. C.<sup>1</sup>; PIMENTA, D. V. A.<sup>1</sup>; PEÇANHA, S. B.<sup>1</sup>; LIMA, M. C. P.<sup>1</sup>**

1 – UNILESTE, Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Coronel Fabriciano, MG.

[dahyana.costa@p.unileste.edu.br](mailto:dahyana.costa@p.unileste.edu.br)  
[daniel.pimenta@p.unileste.edu.br](mailto:daniel.pimenta@p.unileste.edu.br)  
[serciane.pecanha@p.unileste.edu.br](mailto:serciane.pecanha@p.unileste.edu.br)  
[maruza.lima@p.unileste.edu.br](mailto:maruza.lima@p.unileste.edu.br)

### RESUMO

Os métodos convencionais de ensino já não atendem as necessidades de formação dos profissionais da atualidade, tornando-se fundamental o incentivo ao uso de novas tecnologias de ensino e de didática. Enquanto as exposições proporcionam quase que exclusivamente o conhecimento ou, no máximo, a compreensão do que é ministrado, as técnicas e estratégias participativas de ensino estimulam outras habilidades essenciais para um profissional do direito, como, por exemplo, a aplicação, a análise, a síntese e a crítica (AMBROSINI, 2010). Nesse contexto, buscando implementar metodologias ativas surgem os projetos integradores do Curso de Direito do Unileste, com propostas inovadoras, permitindo aos discentes um efetivo protagonismo do próprio conhecimento, atuando de forma inter e transdisciplinar, aliando a teoria e a prática das disciplina da cada um dos períodos do curso. Desta feita, no 6º período do 2º semestre do ano de 2018, buscando articular as disciplinas de Direito Civil (Responsabilidade Civil, Família, Sucessões), Direito do Consumidor, Direito Processual Civil e Direito Administrativo, os discentes elaboraram uma cartilha/folder digital para divulgação nas redes sociais. Foi proposto o tema central para debate “30 anos de constituição” e os discentes reunidos em grupos de até 6 (seis) integrantes, fizeram escolhas sobre assuntos correlatos. Definido o assunto, cada grupo desenvolveu estudo e pesquisa (doutrinária, jurisprudencial, legislativa e documental) com o objetivo de conhecer e interpretar as questões pertinentes, bem como identificar os pontos mais relevantes a serem levados a conhecimento da sociedade por meio das mídias sociais, considerando os maiores problemas e deficiências sociais. Após elaboraram uma cartilha/folder com linguagem clara e de fácil compreensão para levar a conhecimento da sociedade as questões identificadas pelo grupo com a aplicação do Direito. Promoveram a divulgação por meio das diversas mídias sociais e acompanharam a repercussão destas publicações, inclusive respondendo aos comentários e questionamentos. Para compartilharem experiências foi realizado ao final um seminário de apresentação do resultado da pesquisa e do material confeccionado e divulgado, com análise da respectiva repercussão social. Atividades que permitiram com que os discentes aliassem teoria e prática, bem como possibilitaram uma maior percepção da realidade, dos problemas enfrentados pela sociedade atual, bem como promoveu interação social, em ação intencionista, levando conhecimento dos direitos e deveres à sociedade. Os docentes perceberam grande engajamento dos alunos, bem como desenvolvimento da capacidade de aprender e criar de forma autônoma.

**Palavras-chave:** Curso de Direito. Estratégias participativas. Criação. Cartilha Digital.



## **Cidade Virtual: simulação de planejamento urbano com o uso do aplicativo Village City.**

**LIMA, P. T.**<sup>1</sup>

1 – UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[patricia.lima@undb.edu.br](mailto:patricia.lima@undb.edu.br)

### **RESUMO**

A sala de aula pode se tornar um ambiente de aprendizagem inovadora por meio de metodologias ativas de ensino que tornam o conteúdo mais atrativo. A disciplina de Planejamento Urbano do Curso de Arquitetura e Urbanismo da UNDB, busca construir habilidades e competências que permitam ao aluno analisar o fenômeno urbano, em seus aspectos sociais, econômicos, legais e técnicos. Desta forma, o processo de tomada de decisões dentro do contexto de planejamento das cidades acontece por meio da leitura da cidade considerando seus aspectos formais, históricos e sociais. Com o uso de simulações, é possível que os alunos sejam desafiados com problemas de planejamento urbano apresentados em cenários virtuais controlados. Assim, os alunos aplicam os conteúdos nas resoluções dos problemas à medida que a cidade virtual se desenvolve e novas demandas surgem, de uma forma muito aproximada com os problemas reais de crescimento urbano. A aplicativo Village City, disponível para Android e iOS, foi utilizado como ambiente de simulação na construção de uma cidade virtual. Os alunos, em equipes de até 03 jogadores, assumiram o papel de “Prefeito”. Ao instalar o aplicativo, jogadores recebem um território no qual a cidade deverá se desenvolver. Inicialmente, este território é limitado e para expandir é preciso que os jogadores cumpram tarefas e acumulem riquezas (moeda virtual). A expansão da cidade depende dos recursos disponíveis no “cofre da prefeitura”. Os habitantes virtuais apresentam demandas por empregos e serviços que, se não atendidos, gera uma baixa no índice de felicidade (índice virtual de qualidade de vida previsto pelo aplicativo). Cabe ao jogador planejar a cidade virtual de forma a garantir que os índices de felicidade sejam mantidos. Esse é o desafio, pois, à medida que a cidade virtual se desenvolve o aluno depara-se com problemas de zoneamento, uso e ocupação do solo, infraestrutura urbana e outros, tal qual acontece em cidades reais. O objetivo desta atividade é a criação de uma cidade virtual por meio de um planejamento urbano estratégico no qual serão aplicados os requisitos legais: ambientais e urbanísticos, de promoção do desenvolvimento sustentável e a resolução dos problemas oriundos do crescimento das cidades. Esta atividade melhorou o debate dos conteúdos em sala de aula, tornando-os mais contextualizados e direcionados à tomada de decisões para uso no jogo. Foi possível também desenvolver reflexões acerca das consequências das decisões tomadas pelos alunos, que compararam seus resultados àqueles alcançados por seus pares. Houve um amadurecimento do debate acerca do planejamento urbano que colocou o aluno na posição de protagonista na construção do seu conhecimento.

**Palavras-chave:** Planejamento. Urbanismo. Arquitetura. Simulação. Aplicativo.

## Utilização da metodologia Peer Instruction em disciplinas de Projeto de Arquitetura: um relato de experiência

PINTO, R. M. <sup>1</sup>

1 - UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[raoni.pinto@undb.edu.br](mailto:raoni.pinto@undb.edu.br)

### RESUMO

As disciplinas de Projeto de Arquitetura nos cursos de graduação em Arquitetura e Urbanismo, tradicionalmente são estruturadas a partir de metodologias de Aprendizagem Baseadas em Problemas e Aprendizagem Baseada em Projetos. São disciplinas práticas que exigem do aluno uma compreensão multidisciplinar da problemática afim de solucionar os requisitos detectados através de um projeto arquitetônico. A temática de cada disciplina necessita de um aprofundamento teórico como base para a tomada de decisões no projeto proposto pelo professor e para desenvolver no aluno uma visão crítica sobre a realidade. O tema de habitação de interesse social, possui uma grande carga teórica por necessitar a compreensão da problemática através de diferentes enfoques que perpassam questões econômicas, sociais e ambientais. Este estudo possui como objetivo analisar os resultados da utilização da metodologia Peer Instruction para o aprendizado da carga teórica da disciplina Projeto de Arquitetura de Habitação de Interesse Social. Parte-se do questionamento sobre a eficácia do uso da metodologia para discussão de temas sociais complexos. O estudo foi realizado com alunos do oitavo semestre do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco (UNDB), na disciplina de Projeto de Arquitetura: Habitação de Interesse Social. Para a realização, foi definido um tópico dentro da ementa da disciplina para ser trabalhado utilizando-se o *Peer Instruction*. Como a metodologia, em sua concepção original, requer aplicação de questões com respostas corretas (fechadas), foi definido um tema mais objetivo, mas que pudesse servir de apoio para discussões futuras que precederiam as visitas técnicas e o trabalho de campo da disciplina, sendo assim, foi definido o tema de Assistência Técnica em Habitação de Interesse Social, mais especificamente a Lei 11.888/2008 e suas aplicações. Com base no preconizado por Eric Mazur, a seguinte sequência foi implementada: os alunos receberam um material previamente à aula para estudo individual em forma de texto e áudio (podcast); durante a aula foi realizada uma breve exposição do conteúdo pelo professor; foram aplicados testes conceituais utilizando dispositivos de aferição das repostas de cada questão; os alunos discutiram as repostas e por fim foi realizada nova aferição das repostas. As questões elaboradas basearam-se em situação reais. Um número pequeno de alunos se engajaram na preparação prévia a aula, porém tiveram um bom desempenho nas repostas após a exposição do professor e discussão com os demais alunos. Para além dos resultados numéricos de erros e acertos, que foram satisfatórios, a metodologia permitiu que o tema fosse discutido com a mesma profundidade de ocasiões anteriores, porém com maior engajamento da turma.

**Palavras-chave:** Peer Instruction. Projeto de Arquitetura. Habitação de Interesse Social.

## O Desafio 3.0 como Instrumento de Retenção de Conteúdo e Promoção do Protagonismo Discente

**GOMES, P. H. C.<sup>1</sup>; LIMA, R. M.<sup>1</sup>**

1 – UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.

[pedro.gomes@undb.edu.br](mailto:pedro.gomes@undb.edu.br)

[rodrigo.lima@undb.edu.br](mailto:rodrigo.lima@undb.edu.br)

### RESUMO

O Desafio 3.0 é uma atividade acadêmica avaliativa derivada das metodologias ativas de ensino-aprendizagem desenvolvida pelo Centro Universitário - UNDB. Sua relevância fundamenta-se no caráter prático e ativo do material criado pelo aluno, que consiste em análise bibliográfica e produção colaborativa de conteúdo em forma escolhida pelo discente (vídeo, *podcast*, apresentação, música etc). No desafio proposto para a turma de 1º período do curso de Sistemas de Informação do segundo semestre de 2018, o estudo compreendeu os assuntos que seriam abordados na segunda parte do semestre. Na oportunidade, os alunos produziram diversos artefatos, entre eles, vídeos animados e vídeos onde os próprios discentes apresentavam suas compreensões do estudo. Durante a apresentação, alunos tiveram a atribuição de elaborar questões sobre o assunto e submeterem aos alunos que defendiam os trabalhos. Foi oportuno observar o nível de aprofundamento que foi conseguido através unicamente da interação entre os estudantes, guiado pelo professor. A eficácia pôde ser comprovada após a aplicação da segunda avaliação do semestre, onde os alunos que participaram ativamente do Desafio 3.0 tiveram um rendimento significativamente superior àqueles que não participaram ou participaram de forma menos engajada. Foi possível perceber também um grau de envolvimento maior dos alunos após as defesas, uma vez que os assuntos seguintes a serem trabalhados em sala já haviam sido dissecados por eles. O que propiciou a oportunidade de, ao invés de apenas expor, discutir e aprofundar ainda mais os assuntos.

**Palavras-chave:** Produção de conteúdo. Desafio 3.0. Criatividade.

## Um olhar empreendedor na Odontologia

**SAN-MARTINS A. M.<sup>1</sup>; ALMEIDA, P. L. N.<sup>1</sup>**

1 - UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[andria.sanmartins@undb.edu.br](mailto:andria.sanmartins@undb.edu.br)

### RESUMO

As metodologias ativas proporcionam um maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, o que acaba instigando o desenvolvimento de suas capacidades de criticidade, cooperação, comunicação e colaboração no ambiente educacional. As aulas da disciplina de Orientação Profissional, abrangem Ética e Legislação para o Cirurgião-dentista, a fim de contribuir por meio de discussões teóricas e condutas práticas nas mais diversas situações rotineiras em que poderão se encontrar. Muitos desses assuntos só serão percebidos e entendidos quando os graduandos ingressarem no mercado de trabalho. Com intuito de prepará-los para diversas realidades, estimular o trabalho em equipe e incentivar o debate crítico, este trabalho teve como objetivo, avaliar a capacidade de intervenção dos participantes na confecção de um modelo hipotético de Clínica Odontológica, por meio de uma ferramenta de estratégia empresarial, de outras áreas do saber, o CANVAS (ideação de negócio e mapa de empatia), utilizada na disciplina de Empreendedorismo na área de Gestão e Negócios. Em um contexto de ensino aprendizagem híbrido, os alunos receberam, via plataforma Google Classroom, material explicando no que consistia o CANVAS e como seria a sua confecção. Realizada a Sala de Aula Invertida, e ambientados com o novo assunto, os participantes realizaram a Prática Colaborativa, que teve como tarefa, a estruturação de um CANVAS. Finalizada a etapa, o segundo momento aconteceu na UNDB Star (espaço de criatividade), uma sala com um ambiente descontraído, a qual possibilita uma maior interação entre alunos, em que um professor do curso de Administração, dividiu a turma em grupos. Por meio do CANVAS, os alunos idealizaram seus consultórios e/ou clínicas odontológicas, onde inicialmente definiram seu público-alvo e valores (proposta de valor) oferecidos pelo empreendimento. Logo, os participantes foram reagrupados em grandes grupos, onde elegeram a melhor ideia entre eles. Ao final da aula, os escolhidos foram apresentados à turma. Obtiveram-se brilhantes ideias, principalmente pelo fato de saberem que os recursos financeiros seriam ilimitados, surgindo ideias desde clínicas populares à clínicas com atendimentos de primeiro mundo, todas, sustentadas e defendidas por meio de fortes argumentos, podendo ser observado um maior sentimento de pertencimento ao curso. Portanto percebe-se que a aplicação de conteúdos abstratos, eleva a capacidade de absorção do conhecimento, seja por meio da confecção do modelo de negócios ou no momento de defenderem as suas ideias.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem. Modelo de Negócio. Odontologia. transdisciplinariedade. Empreendedorismo.

## Game - Passa ou Repassa

**ALMEIDA, P. L. N.<sup>1</sup>; SAN-MARTINS, A. M.<sup>1</sup>**

1 – UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[pedro.almeida@undb.edu.br](mailto:pedro.almeida@undb.edu.br)

### RESUMO

O game "PASSA OU REPASSA" foi realizado na disciplina Odontologia Social e Comunitária I do 1º Período de Odontologia do Centro Universitário UNDB. Teve como objetivo, realizar uma revisão dos assuntos ministrados do 2º Bimestre letivo. Os alunos foram previamente orientados em sala de aula e por meio do Classroom, os mesmos foram divididos em 2 grupos (Grupo A - Preto e Grupo B - Branco). Durante a atividade, os grupos escolheram 5 jogadores para irem à frente participar ativamente do jogo, os demais, só poderiam participar, caso fossem requisitados. As regras do jogo eram: Cada rodada, um jogador por grupo disputa pra saber quem consegue pegar o objeto primeiro, que lhe dará o direito de responder a pergunta exposta na projeção. O aluno teria 30 segundos para pensar se RESPONDE ou PASSA. Se responder certo, ganha 1 ponto, se responder errado ou incompleto, o grupo adversário ganha 1 ponto, mas se o aluno não souber a resposta ele PASSA para o grupo adversário que teria 30 segundos para tentar responder ou REPASSAR, o grupo inicial munido de Ipad, livros, anotações das aulas teriam 30 segundos para responder. Para que a maioria dos alunos pudessem participar ativamente, no meio da dinâmica, ocorria uma troca dos cinco jogadores iniciais por jogadores dos grandes grupos. No fim, o time que marcasse mais pontos, por meio de mais acertos das perguntas, ganhava o game. A participação foi bastante positiva com o engajamento dos alunos com o assunto da disciplina, onde o formato empregado fez com que eles assimilassem o assunto com uma maior intensidade, já que além do ambiente competitivo, eles usaram outros meios para acharem as respostas, seja através de discussões entre os grupos, seja através de pesquisa instantânea na internet. Por fim, observou-se que os alunos ficaram mais à vontade para a realização do jogo e paralelamente, uma revisão de todo o conteúdo do 2º Bimestre. Conclui-se que as metodologias ativas, como exemplo o game "PASSA OU REPASSA", têm um nível de adesão altíssimo e são importantes para elevar a entrega e motivação dos alunos, atestando maior eficiência no processo de ensino aprendizagem com mais praticas e menos aulas expositivas.

**Palavras-chave:** Game. Desafio 3.0. Grupo. Tempo. Jogadores.

### **Desafio 3.0 da disciplina “Entrevista Clínica”: desenvolvendo estratégias de intervenção na clínica infantil**

**PEIXOTO, R. M. P. A. O.<sup>1</sup>; PEREIRA, I. N. C.<sup>1</sup>**

1 - UNDB, Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[regienne.peixoto@undb.edu.br](mailto:regienne.peixoto@undb.edu.br)

#### **RESUMO**

O Desafio 3.0 do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, é uma ferramenta pedagógica elaborada para possibilitar o desenvolvimento de produtos a partir de conteúdos trabalhados nas disciplinas cuja carga horária seja igual a 80 horas. Seguindo a resolução do Ministério da Educação de que até 20% da carga horária pode ser realizada de forma não presencial, esta instituição optou por desenvolver uma ferramenta em que o aluno receba uma proposição problema e, a partir disso, desenvolva algum produto que pode representar a apresentação de um conteúdo, a resolução de um problema ou a aplicação do mesmo. O trabalho aqui descrito foi realizado na turma do 5º período do segundo semestre de 2018 do curso de Psicologia desta instituição na disciplina “Entrevista Clínica”. A proposição feita pelo professor era de que os alunos, a partir dos estudos teóricos a respeito das especificidades do trabalho com crianças, propusessem estratégias lúdicas para avaliação ou intervenção diante de queixas frequentes, à escolha dos grupos. Os alunos foram reunidos em grupos de até três integrantes para a resolução do problema. O trabalho foi desenvolvido a partir de pesquisas teóricas e entrevistas com profissionais atuantes na referida área e regularmente nas aulas o professor dedicava um tempo da aula para orientação dos trabalhos. Foram apresentados um total de 7 produtos voltados tanto para avaliação quanto intervenção. Dentre os produtos que receberam a melhor avaliação estavam: (1) uma história em quadrinhos em que personagens representando crianças conversavam sobre dificuldades cotidianas e expressavam sentimentos com balões em branco, os quais deveriam ser utilizados para incentivar a fala das crianças e assim facilitar a coleta de dados; (2) um cubo feito de material acolchoado e revestimento plástico, com as seis faces cobertas por bolsões transparentes dentro dos quais o avaliador colocaria figuras diversas conforme sua necessidade de investigação (por exemplo, letras e números para avaliar dificuldades de aprendizagem). Os produtos desenvolvidos foram avaliados em sala de aula com apresentação para a turma e professor orientador. Posteriormente, os produtos foram entregues à coordenação de curso para comporem o arsenal técnico a ser utilizado no serviço escola do curso de Psicologia da Instituição.

**Palavras-chave:** Atendimento infantil. Entrevista clínica. Entrevista lúdica.

## **Game Show: Uso da gamificação nas metodologias ativas para o ensino de medicina.**

**PEREIRA, R.S.<sup>1</sup>; PINA, T.A.C.<sup>1</sup>; ALMEIDA, I.S.<sup>1</sup>; HOLANDA, G.C.S.<sup>1</sup>; ZANETTINI-RIBEIRO<sup>1</sup>; GOTARDELO, M. P. S.<sup>1</sup>**

1 – ITPAC – PALMAS. Instituto Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.  
[rafaelsantanamed2@gmail.com](mailto:rafaelsantanamed2@gmail.com)

### **RESUMO**

As metodologias ativas tem sido uma nova forma de incluir o aluno dentro do processo de estudo que vem se tornando cada vez mais complexo nos últimos anos. A tecnologia se insere aos sistemas de ensino e se funde a elas como uma forma de intensificar o aprendizado. Dentro das metodologias os jogos tem sido uma forma de impulsionar e facilitar a absorção dos conteúdos de forma descontraída e eficaz. Cursos como medicina tem sido um dos receptores dessas metodologias e busca cada vez mais inserir esses métodos em suas grades curriculares, sem perder o direcionamento de suas diretrizes reduzindo possíveis estresses durante o processo de aprendizado. Utilizar processos de jogos interativos e metodologias ativas no ensino de conteúdos programáticos do curso de medicina. Apresentar de forma clara e descontraída conteúdo de alta complexidade para alunos do 1º período de um curso de medicina baseado em metodologias ativas. O projeto denominado Game Show Medicina foi realizado nas seguintes etapas.:1º- Criação de questões por parte dos alunos do 1º período sob a supervisão de professores da disciplina. 2º- Separação dos alunos da turma em 3 equipes diferentes. 3º- Realização do evento em que alunos competiriam entre si com perguntas de múltipla escolha, com até 4 alternativas, em que seu anunciado fosse feito de forma cômica para quebrar a tensão psicológica semelhante a apresentada em períodos de prova. 4º- Encerramento com fornecimento do gabarito das questões e acesso ao material para revisão em provas. Todos os alunos participantes do evento obtiveram êxito ao reconhecer os conteúdos abordados e os relacionar com os apresentados pelas disciplinas. Dessa forma, a adesão ao primeiro evento e os resultados subsequentes a aplicação do Game Show sugere um genuíno interesse de alunos e professores na continuidade do projeto e na expansão para todas as turmas e cursos da instituição.

**Palavras-chave:** Gamificação. Metodologia ativa. Jogos. Aprendizado ativo.

## Desenvolvimento de Jogos Educacionais Aplicados à Educação Básica

**LIMA, R. M.<sup>1</sup>; DA CRUZ, A. K. B. S.<sup>1</sup>; CRUZ, I. R. N.<sup>1</sup>; PEIXOTO, R. M. P. A. O.<sup>1</sup>**

1 – Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.

[rodrigo.lima@undb.edu.br](mailto:rodrigo.lima@undb.edu.br)

[allan.cruz@undb.edu.br](mailto:allan.cruz@undb.edu.br)

[ilara.cruz@undb.edu.br](mailto:ilara.cruz@undb.edu.br)

[regienne.peixoto@undb.edu.br](mailto:regienne.peixoto@undb.edu.br)

### RESUMO

A capacidade que os jogos têm de motivar os jogadores fazendo os mesmos passarem para completar os desafios que os jogos propõem, foi visto como algo que poderia ser aproveitado na área da educação e aprendizado. As turmas do quinto e sexto período do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário UNDB, no segundo semestre de 2018, tiveram como Projeto Interdisciplinar a criação de Jogos Sérios para estudantes do Ensino Fundamental Inicial da Escola Municipal Luís Pinho Rodrigues. Jogos Sérios são jogos, digitais ou não, que possuem como principal objetivo a transmissão de algum conteúdo educacional. O Projeto foi feito em parceria com estudantes do curso de Psicologia, a fim de que os jogos criados fossem modelados e desenvolvidos levando em consideração os aspectos e comportamentos das crianças. Como metodologia de desenvolvimento do projeto foi utilizada a metodologia *Scrum*, onde os estudantes tinham ciclos chamados de *Sprints*. Ao início de cada *Sprint*, os estudantes precisavam apresentar os principais desafios, avanços e quais as próximas atividades. Foram realizadas visitas à escola em questão, a fim de serem levantados os requisitos dos jogos que seriam desenvolvidos, por meio de entrevistas com os professores. Durante o desenvolvimento do projeto interdisciplinar os alunos revitalizaram o laboratório de informática, o qual estava sem funcionar, com o objetivo de que os professores da escola levassem os alunos, durante suas aulas, para jogarem os jogos criados pelos formandos. Ao fim do projeto foi realizado um *workshop* com os alunos e professores, onde os estudantes da UNDB apresentaram e ensinaram os professores e alunos da escola municipal a usarem os jogos criados.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento de Jogos. Educação. Psicologia.



## **Desenvolvimento de uma Proposta Curricular Integrada para os Cursos de Engenharia e Computação por meio do Design Reverso de Currículos.**

**AZEVEDO, M. B.<sup>1</sup>; MARINELLI FILHO, N.<sup>2</sup> ; WEINDLER, C.C.J.<sup>1</sup>**

1 - FAESA, FAESA Centro Universitário, Vitória, ES.  
[claudia.camara@faesa.br](mailto:claudia.camara@faesa.br)

2 – ATIVECON Collaborative Economy, SP  
[nelson@ativecon.com.br](mailto:nelson@ativecon.com.br)

### **RESUMO**

As transformações do mercado de trabalho, do ambiente econômico e a expansão escalar da infraestrutura de Internet, obrigam as IES em todo o globo a modificarem os seus currículos, de forma a atender as novas demandas de seus alunos por processos de ensino e aprendizagem mais eficientes e efetivos. O UbD (Understanding by Design) apropria-se de várias definições do design curricular e do design centrado no usuário e para usabilidade, para prover soluções curriculares que garantam que o aprendizado ocorra por design, concepção, e não mais por acaso. A FAESA utilizou esta estratégia para unificar seus cursos de Engenharia e Computação em um programa, provendo um currículo ágil, alinhando o uso de recursos e metodologias ativas de aprendizagem com a progressão de seus alunos e, sobretudo, tornando-o responsivo às modificações constantes de todo o macro ambiente educacional. O objetivo do trabalho foi demonstrar como uma das estratégias principais do UbD, o Design Reverso de Currículos (DRC), pode ser aplicada ao contexto das IES brasileiras, para intensificar a sua conexão em seus ambientes de atuação regional, criando propostas de ensino e aprendizagem suficientemente estruturadas para suportar a utilização das metodologias de aprendizagem ativa e integração curricular. O DRC foi desdobrado em três etapas. Primeiro a definição de um Modelo Instrucional para unificar o propósito institucional da FAESA, as demandas de sua comunidade e seu padrão de ensino e aprendizagem, a AULA FAESA. Depois este modelo foi articulado em um currículo organizado em FLUXOS e MOMENTOS DE FORMAÇÃO. Por fim, todos os pontos de deste currículo foram alinhados, por meio da definição de um CONJUNTO ORIENTADO DE RESULTADOS DE ESTUDO. Este desenvolvimento, permitiu à FAESA unificar seus cursos de Engenharia e Computação em programas efetivos, que demonstram claramente ao aluno a sua jornada de aprendizagem em fluxos específicos de formação e, ao mesmo tempo, que utilizam de forma eficaz e eficiente os recursos da instituição. Neste momento de implementação da nova proposta curricular, percebe-se claramente o aumento do nível de entendimento do corpo de professores, com relação ao seu papel em todo o desenvolvimento do aluno do curso e não mais apenas em sua disciplina e a importância do processo de formação dos docentes para a implementação da proposta. Esta alteração da percepção é fundamental para que o professor cumpra o seu papel para que a educação significativa realmente aconteça, mas agora de forma planejada, que pode ser mensurada, e não mais por mero acaso e dependente de ações individuais de professores engajados.

**Palavras-chaves:** Design Curricular. Currículo Integrado. Aprendizagem Ativa.

## **Aplicativo de Monitoramento Georreferenciado para Apoio das Ações de Ensino e Aprendizagem nos Campos de Estágio no Ensino Formal em Saúde.**

**GONÇALVES, I. M.<sup>1</sup>; GOTARDELO, D. R.<sup>1</sup>; ROSA, S. R.<sup>1</sup>; RIBEIRO, A. V. P.<sup>1</sup>; FILGUEIRA, M. P.<sup>2</sup>; MORAES, L. F.<sup>2</sup>**

1 - ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.

2- UNITINS, Universidade Estadual do Tocantins, Palmas, TO.

### **RESUMO**

A inserção oportuna do acadêmico do Curso de Medicina da ITPAC Palmas nos campos de estágio do Sistema Único de Saúde no município de Palmas desde o primeiro período até o décimo segundo resulta em uma dispersão coordenada no território municipal. Contudo, o acompanhamento institucional em tempo real da localização desses alunos que se encontram fora dos limites da Universidade apresenta algumas fragilidades considerando o quantitativo de alunos, de Unidades de Saúde e de preceptores. Assim, a modelagem institucional de um aplicativo de monitoramento georreferenciado permitirá respostas imediatas e adequadas, inserindo um olhar formativo mais aprimorado em detrimento a um processo predominantemente somativo. Desenvolver um aplicativo institucional de monitoramento georreferenciado para suporte a gestão acadêmica. Realizado o levantamento de soluções atualmente disponíveis com definição da área de abrangência (geográfica) dos campos de estágio dos graduandos em Medicina no município de Palmas. Seleção de um grupo de alunos com seus respectivos professores e preceptores para participar de uma etapa piloto para desenvolvimento e ajuste de um protótipo personalizado de aplicativo institucional capaz de atender os objetivos supracitados. Em fase final de ajustes no piloto, já fora observando sucesso quanto a delimitação do local e o *Check In*. Mais testes e esforços para aperfeiçoamento do aplicativo estão em andamento a fim de torná-lo mais intuitivo ao aluno. O acompanhamento institucional em uma *Dashboard* em tempo real, com coordenadas providas pelo GPS (*Global Positioning System*) permitirá estabelecer a localização precisa (coletivo e individualmente) de todos os atores envolvidos no processo de ensino e aprendizagem ligados direta ou indiretamente a instituição. Com essa informação, estratégias formativas diversas podem ser elencadas em sintonia com as diretrizes institucionais.

**Palavras-chave:** Projetos de Tecnologias de Informação e Comunicação. Educação Médica. Mapeamento Geográfico.

## Team-Based Learning potencializando o aprendizado

**TOMMASO, M.C.<sup>1</sup>; CASIRAGHI, B.**<sup>1</sup>

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[maria.tommaso@foa.org.br](mailto:maria.tommaso@foa.org.br)

### RESUMO

O Team Based Learning – TBL ou Aprendizagem Baseada em Equipes – ABE é uma prática de aprendizagem baseada uns nos outros para fortalecimento do efeito instrucional e elaborada em etapas planejadas e definidas. TBL é eficaz meio de interação entre grupos porque estudantes estarão expostos ao conteúdo e à sua aplicação todo o tempo de aula e ainda, as múltiplas tarefas promovem, além da aprendizagem, o desenvolvimento da autogestão da aprendizagem pelas equipes. O TBL foi desenhado para promover o conhecimento conceitual e procedimental e o uso dos conceitos para a solução de problemas que o estudante enfrentará no futuro profissional. Foram analisados os comentários dos 38 estudantes que participaram da atividade quanto ao método TBL como meio de avaliação do desempenho da disciplina de Metodologia da Pesquisa Científica. Os comentários foram analisados pelo método de análise de discurso, categorizados e quantificados por número de citação em 12 (doze) termos: INTERAÇÃO (24), DINAMISMO (18), APRENDIZAGEM (27), DISCUSSÃO (4), FACILITADORA (7), PRODUTIVA (6), CRIATIVA (2), COOPERAÇÃO (11), PARTICIPAÇÃO (3), APLICABILIDADE (7), DIVERSÃO (9), POUCO TEMPO PARA RESPOSTA (2). Dos trinta e oito estudantes respondentes, para 27 (71,05%) a atividade facilitou a aprendizagem, para 24 (63,15%) estudantes a atividade permitiu maior interação da turma, para 18 (47,36%) a atividade foi mais dinâmica do que as aulas convencionais, 11 (28,94%) estudantes apontaram a atividade como promotora de maior cooperação entre os membros da equipe, 9 (23,68%) estudantes disseram que se divertiram com a atividade, 7 (18,42%) dos estudantes respondentes relataram que a atividade foi mais facilitadora do que as práticas conhecidas, e o mesmo número de estudantes reconheceram a aplicabilidade dos conceitos, 6 (15,78%) acharam que a atividade foi produtiva, gerando discussão para 4 (10,52%) estudantes, fomentando a participação para 3 (7,89%) estudantes e a criatividade para 2 (5,28%). Apenas dois (5,28%) estudantes apontaram um aspecto negativo da atividade ao se referirem ao pouco tempo para responder às questões. A aplicação do método TBL como método de avaliação demonstrou excelente resultado com a aceitação da maior parte do grupo e assim como a identificação de valores positivos da atividade. Como as metodologias ativas, em geral, turmas grandes, com mais de 50 alunos poderão ficar prejudicadas e necessitarão de condução mais cuidadosa ou a presença de mais de um professor. A formação arbitrária dos grupos e a projeção das questões em Datashow, ao invés de impressas, foram avaliadas como pontos negativos.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Metodologias ativas. Team-based Learning.

## O feedback como estratégia de aprendizagem: modelo adaptado no OSCE do curso de medicina da UNIVAÇO

**LIMA, L.G.C.S. 1; MAGALHÃES, F.A. 1.**

1 – IMES/Univaço, Instituto Metropolitano de Ensino Superior, Ipatinga, MG.  
[leticia.lima@univaco.edu.br](mailto:leticia.lima@univaco.edu.br)

### RESUMO

O processo de avaliação dos cursos de medicina tem como recomendação os múltiplos cenários. A UNIVAÇO vem utilizando o Objective Structured Clinical Examination (OSCE) como uma das ferramentas de avaliação prática no primeiro até o décimo período, tendo integrado as estações em múltiplas áreas de competências. Estudos sobre avaliação formativa mostram que o uso do feedback funciona como uma estratégia eficiente e eficaz no processo de aprendizagem, conduzindo à autonomia e ao desenvolvimento do aluno. A dificuldade para executar esta ferramenta no teste, na modalidade individual e imediata, se relacionava ao número de alunos, tempo para cumprimento das estações, disponibilidade dos professores (geralmente dedicados à docência e assistência), horário para todas as turmas, logística do laboratório de habilidades e simulação realística, entre outras. O OSCE foi então organizado com cinco estações de avaliação, contemplando os objetivos principais definidos pelos professores elaboradores. Os docentes selecionados para a avaliação de cada estação foram orientados para preencher, por escrito, na ficha de avaliação (checklist) de cada aluno, todas as ações previstas não realizadas, incompletas ou realizadas incorretamente, com detalhamento. A sexta estação foi conduzida por um docente responsável pelo feedback, que se realizou em grupos de cinco alunos, logo após o término do rodízio das estações anteriores. Os checklists foram disponibilizados para que avaliassem seu desempenho na tarefa em comparação àquela desejada. Nesta oportunidade o esclarecimento de cada estação, de forma compartilhada ou individualizada, com o professor e entre pares, aconteceu de maneira a proporcionar esclarecimentos, discussões, reflexões e oportunidades de aprendizagem. A devolutiva da metodologia aplicada foi positiva e conotada, pelos discentes, durante a estação, como uma evolução positiva e favorável no processo de avaliação. Desta forma o feedback, por acrescentar caráter formativo e estimular a prática reflexiva, torna-se essencial na formação acadêmica atual e deve ser praticado como estratégia pedagógica nos ambientes de ensino.

**Palavras-chave:** Feedback. OSCE. Avaliação formativa.

## A importância da metodologia ativa no ensino de fitoterapia: relato de experiência com alunos de medicina, ITPAC/PALMAS.

**COSTA, N. C.<sup>1</sup>**

1 – *Fahesa Itpac, Faculdade de Ciências Humanas, Econômicas e da Saúde, Palmas, TO.*  
[nadine.costa@itpacpalmas.com.br](mailto:nadine.costa@itpacpalmas.com.br)

### RESUMO

A Fitoterapia é conhecida como a ciência que busca estudar as plantas medicinais e sua ação farmacológica no tratamento de diversas doenças humanas. É uma medicina alternativa antiga e também responsável pela descoberta de moléculas químicas sintéticas conhecidas na atualidade. Antigamente, a única forma que o homem tinha de tratar suas enfermidades era através de seu conhecimento sobre a utilização de plantas medicinais, ao longo dos anos esta ciência ganhou força e hoje é uma realidade no Brasil, reconhecida pelo Ministério da Saúde (MS) através da Política Nacional de Plantas Medicinais, no Sistema Único de Saúde (SUS), através da Relação de Plantas Medicinais de Interesse ao SUS (RENISUS), programa Farmácia Viva entre outros. Até hoje muitas pessoas encontram nas plantas medicinais a única forma de prevenir e tratar doenças. Recentemente, várias medidas vêm sendo adotadas pelo MS para fortalecimento de tais programas, e entre elas foi a inclusão da Fitoterapia na formação médica. Por isso, o objetivo deste trabalho é compartilhar experiências obtidas através de recursos de metodologia ativa no ensino da Fitoterapia na FAHESA/ITPAC PALMAS. Foi realizado levantamento de dados no primeiro dia de aula com alunos do segundo período do curso de medicina sobre o conhecimento de plantas medicinais utilizadas ou conhecidas por eles e suas ações terapêuticas. É possível perceber que muito do conhecimento dos alunos são baseados no saber empírico e na prática tradicional, na maioria das citações foram encontrados resultados semelhantes quando comparado ao saber científico, ao contrário, também existem dados que apontam que o vegetal citado pelos alunos não exerce nenhuma ação referente à indicação mencionada. Ao longo da disciplina o aluno vai aprendendo a trazer sua realidade e seu contexto social para sala de aula e através das aulas começam a vivenciar e contextualizar sobre o conhecimento tradicional e científico sobre o uso de plantas medicinais. É notável que o aluno apresente maior curiosidade pela disciplina, pois desperta interesse em saber se o que ele citou no primeiro dia de aula de fato é verdadeiro ou falso. Por ser uma prática muito utilizada pela sociedade de forma empírica e irracional, e ter seu caráter cultural, a fitoterapia precisa ser inserida dentro do contexto social de cada aluno de medicina, para que este esteja futuramente preparado ao receitar uma planta medicinal ou medicamento fitoterápico. Inclusive no manejo adequado ao atenderem pacientes que utilizam de maneira empírica as plantas medicinais, sem desprezar a cultura de cada povo com informações completas a cerca do uso de determinada espécie vegetal.

**Palavras-chave:** Fitoterapia. Plantas medicinais. Metodologia ativa.

## Consultoria em Satisfação dos Clientes através da ferramenta Aprendizagem Baseada em Problemas - PBL

**MALAQUIAS, J. M.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[junior.malaquias@uniptan.edu.br](mailto:junior.malaquias@uniptan.edu.br)

### RESUMO

As metodologias ativas têm como principal característica colocar a aprendizagem centrada no estudante, o qual passa a ser o protagonista de seu próprio aprendizado. A aprendizagem baseada em problemas, conhecida como PBL, é uma metodologia ativa que parte do princípio de desenvolver, criar ou inovar através de um determinado problema ou problematização que não se encontre completamente fechado dentro dos parâmetros apresentados em sala de aula. Desta forma, busca problemas fictícios ou do mundo real, que englobem uma situação específica na qual os discentes devem procurar uma solução, enquanto solidificam os principais conceitos envolvidos. Nesta metodologia o problema é quem direciona o aprendizado, o discente passa a ser ativo no seu processo de aprendizado e o docente passa a ter um papel muito importante de planejamento e tutoria. Este relato de experiência foi desenvolvido por meio da PBL, e nasceu da união de motivações entre docente e discentes na disciplina de Fundamentos de Marketing ofertada ao curso de Engenharia de Produção. Essas motivações buscavam uma atividade que utilizasse uma metodologia ativa sendo neste caso a que melhor se encaixou foi a aprendizagem baseada em problemas – PBL. O objetivo foi proporcionar aos discentes uma atividade que, individual e em grupo, os colocassem frente ao comportamento do consumidor em uma organização real. A atividade buscou ainda desenvolver nos discentes um comportamento ativo, o que possibilitou a aplicação de uma pesquisa de satisfação, que avaliou os níveis de satisfação dos consumidores. Os discentes analisaram os dados obtidos e propuseram mudanças na organização, por meio de um texto que detalhava as propostas delineadas. Ao final da disciplina, vislumbrou-se resultados positivos, uma vez que o objetivo principal foi atingido, tendo os discentes apresentado um comportamento ativo, buscando, em uma organização real, entender o nível de satisfação dos clientes e propondo soluções. Em uma análise desses resultados, foi possível discriminar as propostas delineadas e percebeu-se que essas eram direcionadas aos proprietários das empresas, com sugestões para melhoria do nível de satisfação de seus clientes. Ainda como resultado da atividade, foi proposto aos discentes relatar a experiência em um artigo científico que posteriormente poderia ser enviado para publicação. O docente teve o cuidado de registrar a atividade como uma prática de extensão na Coordenação de Extensão da IES. Esse relato mostra que a aprendizagem baseada em problemas atingiu seu principal objetivo que é deixar o discente ser o centro do processo de aprendizagem utilizando o problema como um ponto de partida e deixando o docente assumir a tarefa de planejar e facilitar o processo de aprendizagem, assumindo um papel de mediador da aprendizagem.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em problemas. Clientes. Metodologia ativa. Organizações. Satisfação.

## Metodologias Ativas de Aprendizagem: Formação de Pesquisadores Graduandos

**VILLIBOR, F. F.<sup>1</sup>; SOUZA, F. B. M<sup>1</sup>**

1 – UNITPAC, Centro Universitário ITPAC, Araguaína, TO.  
[fvillibor@hotmail.com](mailto:fvillibor@hotmail.com)

### RESUMO

A pesquisa é um dos três pilares que norteiam o processo ensino-aprendizagem. A formação de alunos pesquisadores é um desafio para professores que recebem alunos que foram preparados no método de educação tradicional no qual o professor está presente prioritariamente como ferramenta para transmissão do conhecimento. Quando tais alunos são estimulados por professores pesquisadores a realizarem projetos de iniciação científica como forma de treinamento no processo de formação acadêmica, deparam-se com as dificuldades que englobam desde a busca, a leitura, o fichamento de artigos científicos até a redação de projetos e relatórios de pesquisa. Este trabalho é um relato de experiência do uso de metodologias ativas na formação de alunos pesquisadores do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica PROBIC do UNITPAC. A experiência relatada foi realizada em duas etapas: sendo a primeira baseada na metodologia da sala de aula invertida e a segunda utilizando oficinas pedagógicas com diversas metodologias ativas. Em oficina, o artigo distribuído por email foi analisado sendo destacadas as partes importantes que compunham a elaboração de um artigo científico após um breve “brainstorming” dos principais pontos chave. Os alunos foram dispostos aos pares com o intuito procurarem em suas revisões de literatura previamente elaboradas para os relatórios dos projetos PROBIC os erros, os acertos e as dificuldades. O produto dos pares foi então anotado em planilhas e socializado ao grupo em forma de roda de conversa. Após esse exercício os facilitadores entregaram uma planilha com os principais itens a serem observados por revisores de revistas científicas e o grupo avaliou se o artigo estudado e suas revisões se enquadravam nos critérios utilizados por um revisor de periódicos. Os facilitadores intervinham com breves teorizações para fundamentar a discussão. Na segunda etapa, após corrigirem as revisões de literatura os alunos relataram suas dificuldades e avaliaram as atividades desenvolvidas nas oficinas sugerindo temas para as próximas. A presente oficina instrumentalizou os alunos a compreenderem as partes fundamentais de um artigo científico e ensinou na prática as etapas de elaboração da revisão de literatura essencial a um projeto de pesquisa. Portanto, o processo de aprendizagem torna-se mais efetivo quando se utiliza a metodologia ativa como ferramenta e conseqüentemente o aluno se sente mais seguro e capacitado para ler e escrever relatórios, projetos e artigos científicos.

**Palavras-chave:** Flipped Classroom. Oficinas Pedagógicas. Sala de Aula Invertida.

## Consultoria em Publicidade e Propaganda Através da Ferramenta Aprendizagem Baseada em Problemas - PBL

**MALAQUIAS, J. M.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[junior.malaquias@uniptan.edu.br](mailto:junior.malaquias@uniptan.edu.br)

### RESUMO

As metodologias ativas têm como principal característica colocar a aprendizagem centrada no estudante, o qual passa a ser o protagonista de seu próprio aprendizado. A aprendizagem baseada em problemas, conhecida como PBL, é uma metodologia ativa que parte do princípio de desenvolver, criar ou inovar através de um determinado problema ou problematização que não se encontre completamente fechado dentro dos parâmetros apresentados em sala de aula. Desta forma, busca problemas fictícios ou do mundo real, que englobem uma situação específica na qual os discentes devem procurar uma solução, enquanto solidificam os principais conceitos envolvidos. Nesta metodologia o problema é quem direciona o aprendizado, o discente passa a ser ativo no seu processo de aprendizado e o docente passa a ter um papel muito importante de planejamento e tutoria. Este relato de experiência foi desenvolvido por meio da PBL, e nasceu da união de motivações entre docente, discentes e empresa Eleva Educacional na disciplina de Administração de Marketing ofertada ao curso de Administração. Essas motivações buscavam uma atividade que utilizasse uma metodologia ativa sendo neste caso a que melhor se encaixou foi a aprendizagem baseada em problemas – PBL. O objetivo foi proporcionar aos discentes uma atividade que, individual e em grupo, os colocassem frente as rotinas de publicidade e propaganda em uma organização real. A atividade buscou ainda desenvolver nos discentes um comportamento ativo, o que possibilitou a criação de campanha publicitária para Eleva Educacional. Os discentes analisaram as estratégias de comunicação já utilizadas e propuseram mudanças na organização, por meio de um texto que detalhava as propostas delineadas. Ao final da disciplina, vislumbrou-se resultados positivos, uma vez que o objetivo principal foi atingido, tendo os discentes apresentado um comportamento ativo, buscando, em uma organização real, criar uma proposta de comunicação eficaz e propondo soluções. Em uma análise das rotinas de publicidade e propaganda, foi possível discriminar as propostas delineadas a organização, com sugestões para melhoria na busca de novas matrículas e retenção dos clientes ativos de sua carteira. Ainda como resultado da atividade, foi proposto aos discentes relatar a experiência em um artigo científico que posteriormente poderia ser enviado para publicação. O docente teve o cuidado de registrar a atividade como uma prática de extensão na Coordenação de Extensão da IES. Esse relato mostra que a aprendizagem baseada em problemas atingiu seu principal objetivo que é deixar o discente ser o centro do processo de aprendizagem utilizando o problema como um ponto de partida e deixando o docente assumir a tarefa de planejar e facilitar o processo de aprendizagem, assumindo um papel de mediador da aprendizagem.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em problemas. Comunicação. Metodologia ativa. Propaganda. Publicidade.



## **Integração das práticas de territorialização através de metodologias ativas**

**SANTOS, K. K. G.<sup>1</sup>; BORGES, M. P.<sup>1</sup>; DUVALE, A. G.<sup>1</sup>; GIOVELLI, A. A.<sup>1</sup>; LUIZ, F. R.<sup>1</sup>**

1 – ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.  
[katlengama@hotmail.com](mailto:katlengama@hotmail.com)

### **RESUMO**

As transformações no ensino superior com o uso de metodologias ativas incentivam os acadêmicos da área de saúde a intervirem na comunidade de uma forma mais proativa. Esse resumo relata a experiência de alunos da graduação em medicina da disciplina de Integração Ensino Serviço e Comunidade que são inseridos nas unidades de saúde da Família (Centro de Saúde da Comunidade Laurídes Lima Milhomem em Palmas -TO), desde o primeiro período da graduação, em pequenos grupos, e realizam todas as suas atividades utilizando de metodologias ativas. Nessa atividade realizou-se a construção de maquete para entendimento da territorialização em saúde. Os alunos, discutiram conceitos de saúde, território, determinantes de saúde, SUS, e desenvolveram atividades de entrevista, rodas de conversa, observação ativa, e em equipe trabalharam afim de identificar as questões de saúde da comunidade e território. Para isso desenvolveram uma representação de escala reduzida na forma de maquete do território onde estão inseridos, através da qual pontuaram as potencialidades, vulnerabilidades, identificaram atores de saúde da comunidade e analisaram os agravos de saúde mais comuns naquele campo de forma dinâmica, o que dá uma base para que os casos clínicos daquela região sejam discutidos e correlacionando a sua localização e condicionantes de saúde. Para realização desse trabalho foram realizadas visitas domiciliares e visitas para reconhecimento de área com auxílio de agentes de saúde e comunidade. Em sequência feito análise de dados de saúde, das situações de risco e doenças crônica, da área e são comparados com dados de saúde colhidos dos agentes de saúde. Desenvolvendo essa atividade constatamos que no Centro de Saúde há falhas na análise das situações de saúde, nem toda população e agravo tem sido registrado mesmo sendo de conhecimento dos profissionais da unidade, alguns profissionais desconheciam a importância do trabalho de territorialização. Nesse Sentido a maquete possibilitou a elaboração de novas estratégias para melhorar diálogo entre equipes e a assistência da população. É uma ferramenta que dinamizou as discussões e facilitou a visualização dos problemas de saúde da área, pelos alunos e equipe, e deixou mais evidente os problemas que podem receber intervenção dos profissionais de saúde da região. O uso de metodologias ativas para ensino da saúde, a construção de maquetes, discussão de experiências de visitas e relatos, torna o ensino da territorialização em saúde mais eficaz facilita a análise da situação e a elaboração de estratégias efetivas para fazer intervenções na comunidade.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Territorialização. Maquete.

## A aplicação de aprendizagem baseada em projetos no ensino de desenvolvimento de produtos no UNIPTAN

**CLEMENTE, D. M.<sup>1</sup>; CARVALHO, J. J.<sup>1</sup>; DE MELO, S. A.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[daniel.clemente@uniptan.edu.br](mailto:daniel.clemente@uniptan.edu.br)

### RESUMO

O uso de metodologias ativas de aprendizagem, incluindo projetos, tem sido muito incentivado no UNIPTAN, que conta ainda com um grupo de estudos dedicado ao assunto. Dentro desse contexto, o presente trabalho expõe o projeto proposto aos alunos do 9º período da Engenharia de Produção, na disciplina de Engenharia do Produto. Esses foram desafiados com a tarefa de desenvolver um protótipo de aplicativo para smartphones de maneira a otimizar as compras em supermercados. Os alunos assumiram o papel de desenvolvedores e os supermercados seriam seus clientes. Antes de tudo, buscaram compreender quais são as necessidades dos supermercados, criaram ideias, as transformaram em conceitos e por fim, em protótipos. Essa metodologia permitiu aos alunos o engajamento em um projeto de desenvolvimento de produto, que nesse trabalho compreendeu desde a etapa inicial, que é a identificação das necessidades dos clientes, até a elaboração do protótipo de baixa fidelidade, realizado com uso de aplicativo específico, chamado “Prott”. Ainda, nessa metodologia, os alunos são confrontados com problemas reais, que devem promover pensamento crítico. Dentro desse contexto, os alunos iniciaram o projeto realizando visitas a supermercados da cidade de São João Del Rei - MG com o objetivo de identificar as necessidades de seus consumidores. Então, a técnica de *brainstorming* foi utilizada em sala de aula para a geração de ideias acerca de uma possível otimização do processo de compra. Com base na teoria aprendida na disciplina, os alunos realizaram a seleção das ideias e conversão em conceitos. Então, por meio de técnica denominada “*paper prototyping*” e do aplicativo “Prott”, realizou-se a criação de protótipos na própria tela do celular. Os protótipos apresentados foram bastante variados, tanto em sua aparência quanto funcionalidade. Por exemplo, um dos grupos propôs o uso de um aplicativo específico do supermercado em substituição aos leitores de código de barra para compras. Os alunos gravaram vídeos demonstrando a funcionalidade de seus protótipos de aplicativos e cada grupo apresentou à turma o resultado de seu projeto. A aceitação da atividade foi praticamente unânime entre os alunos. Verificou-se forte motivação dos grupos na condução dos projetos, o que pode ser atribuído ao fato de que os problemas ali abordados são significativos e a solução foi escolhida pelos próprios integrantes dos grupos. Em votação ao fim do semestre letivo, a prática foi eleita pelos alunos como um dos destaques do semestre na instituição.

**Palavras-chave:** PjBL. Prototipagem. Desenvolvimento de produtos.

## **Aprendizagem Baseada em Problemas Adaptada (ABPa): considerações da aplicação da estratégia através de análise empírica**

**STARCK, K.<sup>1</sup>; PINTO, T. T. C.<sup>1</sup>**

1 – FADEP, Faculdade de Pato Branco, Pato Branco, PR.  
[keli@fadep.br](mailto:keli@fadep.br)

### **RESUMO**

Aprendizagem Baseada em Problemas – ABP tem como ponto de partida do processo de aprendizagem o conhecimento prévio do aluno acerca do tema, a adoção de um problema com objetivos claramente definidos e, principalmente, a participação ativa do estudante. Escrever sobre a aplicabilidade e resultados de metodologias ativas no ensino superior, em especial, nas engenharias, é decisivo quando se almejam melhorias no processo de formação desses profissionais. Buscando uma aprendizagem verdadeiramente significativa, abre-se espaço para novas práticas no ensino superior, tal como a Aprendizagem Baseada de Problemas Adaptada – ABPa, modificada visando atender aos propósitos do professor. O objetivo deste estudo foi avaliar a aplicação da estratégia de ABPa, em curso de engenharia civil de uma faculdade privada do Estado do Paraná. Para investigação da problemática proposta, a metodologia utilizada consistiu em uma investigação quali-quantitativa descritiva. Entretanto, o presente relato contempla apenas as considerações da aplicação da estratégia através de análise empírica. A intervenção pedagógica, objeto desse estudo, ocorreu em turmas distintas de quinto e sétimo períodos, respectivamente, nas disciplinas de Hidrologia Aplicada e Saneamento Básico Ambiental. A partir de observações sistemáticas evidenciou-se a importância da ABPa para a desconstrução da aula clássica – com centralidade no professor –, através do engajamento ativo, participativo e produtivo dos alunos nos estudos dos conteúdos clássicos das disciplinas. Os conflitos observados durante a socialização dos resultados dos estudos realizados extraclasse foram amenizados a partir do momento em que se colocaram na posição de escuta do colega. Durante as produções coletivas a presença do docente foi requerida para explicar terminologias e conceitos, evidenciando o interesse dos alunos e propiciando a produção de novos conhecimentos. Outra observação empírica foi proveniente do engajamento distinto de uma das turmas, que se mostrou menos receptiva a metodologia de ensino proposta, inclusive sugerindo o retorno da aula tradicional. Portanto, as vantagens e limitações da ABPa devem ser consideradas a partir da análise das especificidades de cada turma e do currículo proposto. Finalmente, deve ser ressaltado que, para haver a efetividade na utilização de metodologias ativas todo o processo deve ser centrado no aluno como aprendiz ativo e capaz de construir seu próprio saber. Acredita-se que, neste sentido, a abordagem tenha cumprido seu papel.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em problemas. Andragogia. Ensino. Aprendizagem.

## Aplicação de cartões *Plichers* nas aulas de Computação Gráfica II do curso de Design do UniFOA

**ANDRADE, L. S.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[laert.andrade@foa.org.br](mailto:laert.andrade@foa.org.br)

### RESUMO

A disciplina de Computação Gráfica II, direcionada aos alunos do quarto período de Design, aborda conceitos de modelagem virtual de objetos, com representação técnica de produtos (vistas ortogonais, cortes, detalhamento, cotação e especificações técnicas) com o objetivo de desenvolver a capacidade de produzir desenhos técnicos (2D) e desenhos de protótipos (3D). Grande parte desses conceitos são abordados no terceiro período, em Desenho e Representações Técnicas, porém, são utilizadas ferramentas manuais para desenho (lapiseiras, esquadros, escalímetro, compasso etc.). E é neste primeiro contato com desenho técnico que se percebe certa dificuldade de alguns alunos em projetar as vistas ortográficas de um determinado desenho ou produto. Sendo assim, o objetivo desse estudo foi aplicar uma ferramenta interativa digital para recapitular conceitos, especificamente, projeções ortogonais. O aplicativo utilizado foi o *Plichers*, disponível em <https://get.plickers.com/>. Após serem cadastrados no site da plataforma, cada aluno recebeu um *card* impresso com *QR code*, correspondente ao número do seu cadastro. Este *card* é gerado no próprio *Plichers*. Foram projetadas diversas questões de múltipla escolha, com respostas A, B, C e D, onde cada peça em perspectiva isométrica mostrava uma sequência de vistas ortográficas (frontal, superior, lateral etc.). Uma a uma, as questões foram projetadas e o aluno respondia de acordo com o posicionamento do *card*. O aluno deve posicionar a letra escolhida para cima, dessa maneira o aplicativo entende qual foi sua resposta. Para capturar as respostas, o professor deve direcionar o celular com o *app* instalado em direção aos *cards*. Capturadas todas as respostas, o professor pode visualizá-las em tempo real através do próprio site do *app* e pode fazer comentários sobre os resultados. É importante lembrar que o professor deve ocultar os nomes dos alunos caso venha mostrar o resultado de cada questão a fim de que, aquele aluno que não tenha acertado a questão, não se sinta constrangido. De maneira geral, o aplicativo é sem dúvidas, uma excelente ferramenta a ser utilizada em sala de aula, independente do conteúdo ofertado. Sendo assim, percebeu-se que além de recapitular o conteúdo, o método promove interação entre os alunos e ficou notório que, o uso de tecnologias como esta, atrai a atenção e faz com que a participação dos alunos seja completa. Através das respostas, o professor pode identificar quais alunos erraram e/ou demonstraram maior dificuldade para chegar à resposta correta, podendo acompanhá-los mais de perto e tentar sanar suas dúvidas. O aplicativo pode ser utilizado de outras maneiras, como em provas, por exemplo. Espera-se, contudo, que os cartões *Plichers* possam ser aplicados em outras disciplinas.

**Palavras-chave:** Interação. Metodologia. Sala de aula. Ensino.

## Utilização do PBL e Modelagem para ensino do Planejamento de Obras: renderização de um canteiro de obras

**FERREIRA, T. C.<sup>1</sup>; CARVALHO, F.S**

1 – UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[thiago.ferreira1@undb.edu.br](mailto:thiago.ferreira1@undb.edu.br)

### RESUMO

Os avanços tecnológicos estão acontecendo a cada segundo. Apesar disso, é constatado que a indústria da construção é uma das que menos avançou durante décadas. Isso torna muitas das vezes o ensino das disciplinas de planejamento e construção civil distantes para os alunos, devido a familiarização com novas tecnologias. Aliado a problemas reais, como a grande dificuldade inicial de uma obra é a implantação correta de um canteiro de obras, pois no decorrer do andamento da obra, diversas mudanças devem ser feitas conforme andamento do empreendimento. O PBL (*Problem Based Learning*) junto do uso das tecnologias de modelagem computacional para levantamento de informações e um caso real mostrou-se uma forma de atrair os alunos, pois estes sentem-se desafiados pelo problema real proposto. Com um campo de multidisciplinaridade, foi possível realizar um Projeto interdisciplinar, contando com as disciplinas de Construção Civil I e Planejamento de Obras, onde foi possível instigando o protagonismo do discente em busca e entendimento do conteúdo que cerca o problema proposto. O objetivo do presente trabalho é avaliar o uso do PBL e tecnologias de modelagem computacional no desempenho e produção de conhecimento dos alunos na disciplina de Construção Civil I e Planejamento de Obras do curso de Engenharia Civil do Centro Universitário UNDB – UNDB – localizada em São Luís – MA. Para desenvolvimento e uso da metodologia de PBL com a modelagem computacional foi realizado um Projeto interdisciplinar, onde a base de projeto é um problema real. Os discentes são apresentados a uma comunidade que necessita de auxílio para desenvolvimento de seus projetos, e um desses projetos era a construção de uma edificação. Dessa forma, os alunos foram desafiados a desenvolver e planejar como seria e funcionaria um canteiro de obras. Ao final do processo os alunos devem elaborar um *Paper* com os resultados desenvolvido. Assim, foi avaliado o interesse e participação dos alunos, posteriormente uma percepção dos conhecimentos adquiridos. Houve um aumento no interesse dos alunos participantes pela proposta do problema real (PBL), e interesse de aprender e usar as tecnologias de modelagem, além de um aumento na produção científica devido ao final do processo os alunos terem de realizar um paper com as informações obtidas. As pessoas atualmente são movidas a desafios. Dessa forma, percebe-se que uma das formas para manter o interesse dos alunos é desafia-los, utilizando problemas reais, pois se sentem mais próximo da realidade do que irão fazer no futuro com possíveis problemas.

**Palavras-chave:** PBL. Modelagem. *Paper*. Metodologias ativas. Engenharia.

## Trabalho com comunidades no auxílio da educação: um caso de Engenharia de Produção

**FERREIRA, T. C.<sup>1</sup>**;

1 – UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[thiago.ferreira1@undb.edu.br](mailto:thiago.ferreira1@undb.edu.br)

### RESUMO

Todos os dias somos desafiados com problemas, profissionais e pessoais, ao mesmo tempo que os discentes não se sentem mais desafiados com problemas hipotéticos passados dentro de sala de aula. Isto exposto, diversas metodologias estão sendo aplicadas para instigar e desenvolver no discente o desejo de buscar conhecimento, tornando o protagonista do seu aprendizado. Lançar um desafio para o aluno tem se mostrado uma das formas de capturar sua atenção. O Problem Based Learning - PBL - é um exemplo bem satisfatório de metodologia ativa baseado em problema que pode se tornar um desafio para o aluno. Mas, manter-se no campo hipotético pode tornar o uso enfadonho e sem propósito. Dessa forma, a ideia de trazer problemas reais para os alunos desenvolverem, envolvendo o aluno em uma comunidade, torna o objetivo da busca pelo conhecimento muito mais pessoal para o discente. O PBL em conjunto com um caso real foi possível aplicar conhecimento das disciplinas de Planejamento e Controle da Produção, Controle Estatístico do Projeto e Projeto do Trabalho. O objetivo do presente trabalho é avaliar o uso do PBL aliado a um problema real nas disciplinas de Planejamento e Controle da Produção, Controle Estatístico do Projeto e Projeto do Trabalho do curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário UNDB – UNDB – localizada em São Luís – MA. Para desenvolvimento e uso da metodologia de PBL foi apresentado um problema de uma comunidade, mais especificamente uma creche que recebe crianças carentes, na qual existem diversos problemas como manutenção de estoque dos produtos alimentícios e de limpeza, uso de insumos gerais (como energia e água) e identificação prévia de problemas gerais. Os discentes são apresentados a comunidade e levantam todos as “dores” e problemas e devem apresentar soluções baseadas nos conteúdos das disciplinas, mas não se limitando nos mesmos. Ao final do processo, os alunos apresentam as soluções e implantam o que desenvolveram. A partir do envolvimento dos alunos dentro de uma comunidade, percebe-se o aumento do engajamento, devido ao problema ser real e também pela função social, que se mostra como estímulos para os alunos. Os alunos não se limitaram ao conteúdo das disciplinas em questão, ampliando a noção de multidisciplinaridade e o tornando protagonista do seu aprendizado. A aproximação da sala de aula com a realidade torna o aluno também mais próximo da realidade, envolvendo o discente não somente com o conteúdo do que é passado em sala de aula, estimulando o aluno a ser protagonista da sua própria educação.

**Palavras-chave:** PBL. Comunidade. Metodologias ativas. Engenharia de produção.

## Formação de Professores em Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para Inclusão no Ensino Superior

**CASTRO, P. A. F<sup>1</sup>; SAVOINE, M. M.<sup>1</sup>**

1 – UNITPAC, Centro Universitário Presidente Antônio Carlos, Araguaína, TO.  
[priscilafraga@itpac.br](mailto:priscilafraga@itpac.br)

### RESUMO

Sob o aparato dos princípios educacionais inclusivos, assegurados e legitimados pelos dispositivos constitucionais e infraconstitucionais no Brasil, a Universidade tem o compromisso social e acadêmico de proporcionar acesso democrático e de garantir a permanência de todos os estudantes. Assim, quando se trata de alunos com necessidades educacionais especiais, a prática docente no ensino superior deve ser pautada na diversidade, onde se reconhece e respeita as identidades, aproveitando as diferenças em benefício geral. O estudo tem como objetivo analisar o uso das tecnologias e metodologias ativas no processo de inclusão de acadêmicos com deficiência no ensino superior, identificando se o uso destas contribui para sua inclusão. Analisou-se o conhecimento dos docentes sobre as necessidades educacionais e legislação vigente, bem como se a instituição atende as normas legais para inclusão acadêmica. Para realizar o trabalho, optou-se pela pesquisa quantitativa e qualitativa, uma vez que o objetivo é verificar a percepção e posição dos professores dos cursos de saúde e sociais aplicada de uma universidade privada em relação à presença de alunos com deficiência (ou seja, PcD – Pessoa com Deficiência) em suas aulas, também de que forma as metodologias ativas e a tecnologia contribuem para inclusão. A participação na pesquisa não foi identificada, sendo o instrumento de pesquisa disponibilizado em um questionário online composto de 17 questões. A coleta dos dados aconteceu durante três meses consecutivos, onde o link do questionário fora disponibilizado, sendo que no prazo estabelecido, os docentes voluntários responderam ao questionário. Evidenciou-se que existe necessidade de maior investimento para aquisição de equipamentos e tecnologias específicas para utilização com os alunos PcD, posto que tornam acessível o conhecimento aos acadêmicos com alguma necessidade diferenciada. No entanto, a pesquisa foi enfática ao inferir que investimentos apenas em tecnologias não são suficientes para modificar o cotidiano da sala de aula, sendo igualmente necessário investir na capacitação dos envolvidos neste processo. Nota-se que todos os participantes (100% da amostra) consideram que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e das Metodologias Ativas melhoram a condição de aprendizagem de seus alunos PcD. Assim, a utilização de tais ferramentas metodológica não torna somente a aula mais produtiva a todos os discentes, mas também, contribui para inclusão daqueles que possuam algum tipo de deficiência, necessitando, portanto, de um olhar diferenciado.

**Palavras-chave:** Discente. Pessoa com Deficiência. Processo de Inclusão. Tecnologias Inclusivas.

**Curso Tecnólogo de Gestão Comercial****PAULO, A. B. D.<sup>1</sup>; PUCCI, F. R.<sup>1</sup>; MONTEIRO, M. R. M.<sup>1</sup>**

1 – UnOpet, Centro Universitário Opet, Curitiba, PR.  
[deabarbs@gmail.com](mailto:deabarbs@gmail.com)

**RESUMO**

Design Thinking é uma técnica que facilita o raciocínio criativo e não linear, foi incorporado por empreendedores no desenvolvimento rápido da inovação em negócios e produtos, e permitiu maior agilidade nos testes de mercado buscando o alto desempenho da organização. Aplicado no CST em Gestão Comercial do UniOpet (modalidade de Educação à Distância), o método (OSTERWALDER, 2006) engloba o DT e a modelagem de negócios (BMG Canvas), a observação de cenários, necessidades dos clientes, e projeção de modelos inovadores, fazendo com que estratégias viáveis de negócios e oportunidade sejam criadas com mais facilidade. Os principais objetivos de uso desse método são integrar os conceitos teóricos com a prática; estimular a capacidade de inovar no aluno, vivenciando os conceitos no desenvolvimento autônomo de um produto e /ou serviço. O método se efetivou ao ser aplicado no TCC do curso. A interdisciplinaridade promovida foi fundamental para que os alunos sentissem a importância da atividade e para o profundo desenvolvimento de cada etapa, onde os conteúdos das disciplinas são aplicados. Quanto a metodologia, no 1º período partiu-se da análise da situação global, com o início do desenvolvimento de um produto ou serviço inovador. No 2º período, foi realizada a elaboração do Mapa Persona. No 3º período, a elaboração de Proposta de Valor. E na etapa final, o desenvolvimento de um modelo de negócios com base no Canvas BMG. A proposta completa foi apresentada para o corpo docente do curso e para empresários de Curitiba, numa feira de novos negócios. Os principais resultados encontrados foram a ampliação da participação dos alunos nos encontros presenciais não obrigatórios em 20% no 3º período e 75% no 4ª período; 40% de aumento na aprovação do método; melhoria de 20% nas questões específicas e gerais, conforme análises preliminares no ENADE 2018 em relação a edição anterior; maior integração com o mercado (network). Por fim, conclui-se que cada etapa realizada no método do DT requer que o aluno revise os conteúdos de períodos já cursados, para que ele tenha uma densa visão tanto do produto/serviço que está sendo elaborado quanto do mercado, o que refletiu em conquista total dos alunos, pois preferem o trabalho prático ao teórico (artigo científico), e recebem formação mais ativa e empreendedora com produtos e serviços sustentáveis. Um exemplo é o projeto de adubo orgânico para a plantação de pequenas hortas, onde serão oferecidos workshops a comunidade ensinando a produção em parceria com o Instituto Opet.

**Palavras-chave:** Design Thinking. Canvas. Inovação.



## Criação de micromundos na disciplina de laboratório de criatividade do curso de design

**SILVA, R. R.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, C.C.<sup>1</sup>**

1 – FAE Centro Universitário, Curitiba, PR.

[rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu)

[caroline.deoliveira@fae.edu](mailto:caroline.deoliveira@fae.edu).

### RESUMO

Desenvolver atividades em disciplina utilizando PBL estimula a visão sistêmica do problema, a utilização de diferentes abordagens para a busca de soluções possíveis, a autonomia na busca dos subsídios necessários para a resolução do projeto, a criatividade e capacidade de trabalhar em equipe. A disciplina de Laboratório de Criatividade dos cursos de Design e Publicidade e Propaganda da FAE Centro Universitário é aplicada no primeiro período de ambos e tem como premissa capacitar os estudantes com ferramentas e técnicas que permitam a recuperação e o desenvolvimento do seu potencial criativo, tal qual a um jardim de infância. Resnick (2017), cita como uma das maiores invenções dos últimos 1000 anos a criação do jardim da infância, e trabalha em um projeto de pesquisa chamado *Lifelong Kindergarten*, o qual serviu de inspiração para a proposição do projeto. O projeto *PANDORA* foi apresentado aos alunos como atividade de encerramento da disciplina ao final do primeiro semestre de 2018. As equipes deveriam analisar o universo de Fauna e Flora do filme *Avatar* e criar 3 espécies de animais e plantas nativas daquele ecossistema, e ambientar a sala de aula para apresentar os resultados obtidos ao final do terceiro encontro. No início do primeiro encontro, um briefing sobre o projeto e o universo de *Pandora* foi apresentado aos alunos, com a disponibilização de material digital nos repositórios das disciplinas. Foram determinadas equipes com integrantes dos dois cursos e os alunos trabalharam durante 2 encontros na pesquisa do ecossistema de *Pandora* e na criação de suas soluções. O terceiro encontro foi dedicado a apresentação dos resultados através da ambientação da sala de aula, com os personagens em espaços delimitados para cada equipe. A riqueza das espécies da fauna e flora criadas e descritas pelos alunos foi constatada pelo alto nível de detalhamento dos ambientes e modelos de personagens em materiais diversos como massa de modelar, material reciclado, desenhos, poliuretano e fantasias que permitiram verificar as habilidades criativas por eles desenvolvidas. O desenvolvimento de projetos baseado na criação de micromundos e universos alternativos permitiu que os alunos colocassem em prática as técnicas trabalhadas no decorrer do semestre interagindo com alunos de outro curso, e ampliando a sua rede de relacionamentos e discussões de propostas e alternativas na criação de seus resultados.

**Palavras-chave:** Lifelong Kindergarten. PBL. Criação de micromundos.

**Aprendizado baseado em problemas: pensando o Direito para além da teoria.****BERTONI, F. F.<sup>1</sup>; SCHERER, A. P. Z.<sup>1</sup>; GARCIA, L. S.<sup>1</sup>***1 – Faculdade Dom Bosco, Porto Alegre, RS.*[felipe@fbps.adv.br](mailto:felipe@fbps.adv.br)[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)[leticia.faculdade@dombosco.net](mailto:leticia.faculdade@dombosco.net)**RESUMO**

O operador do Direito tem como finalidade precípua, no exercício de suas atividades, a resolução de problemas. Independentemente da carreira escolhida – Advocacia, Magistratura, Ministério Público, Procuradoria – parte relevante do tempo do profissional será empregado buscando identificar a solução para determinado litígio, seja na área cível, trabalhista, previdenciária, familiar ou até mesmo criminal. E, diante desse panorama, se revela bastante comum que a solução destes problemas esteja situada em locais inalcançáveis pela pura e simples reflexividade teórica, sendo necessário socorrer-se do raciocínio prático apto a apresentar a melhor resposta para a celeuma constituída. Nesse sentido, tendo em vista a relevância da construção de um aguçado pensamento prático, bem como a constatação de um déficit de formação nessa área, buscou-se aplicar, na disciplina de Estágio Supervisionado III – prática de processo penal –, a aplicação da metodologia baseada em problemas. A metodologia empregada consistiu na entrega para os alunos de uma situação problema cuja resolução seria de responsabilidade integral dos alunos, que poderiam lançar mão da utilização de recursos informáticos – tais como pesquisa jurisprudencial em tribunais ordinários e superiores – e bibliográficos. O papel do professor, quando demandado acerca de eventual dúvida, seria o de influenciar na reflexividade questionando e tensionando cada vez mais o raciocínio de modo a estimular que o aluno, ao examinar a situação problema, extraísse, por si, a solução que se perfizesse mais conveniente. Em reforço, o professor estimulava o aluno para que manuseasse a legislação a fim de que encontrasse subsídios legais para corroborar a solução criticamente construída para o caso concreto. Após a utilização da metodologia, foram distribuídos aos alunos questionários com a finalidade de identificar a relevância e eficiência da técnica no que diz respeito ao aprendizado, tendo sido os resultados bastante favoráveis. É importante ressaltar que a metodologia do aprendizado baseado em problemas empregada no presente caso possibilitou que o aluno experimentasse previamente situação bastante semelhante àquelas com que se deparará após graduado e durante o exercício de sua atividade profissional antecipando a forma de raciocínio necessário para se buscar uma solução justa.

**Palavras-chave:** Aprendizado baseado em problemas. Situação Problema. Prática jurídica. Raciocínio reflexivo.

## Uso de redes sociais no ensino de normas de biossegurança em laboratórios

**GOTARDELO, M.P.S.<sup>1</sup>; AGUIAR, A.A.<sup>1</sup>; SOARES, D.A.<sup>1</sup>; SILVESTRE, L.J.B.<sup>1</sup>;  
RODRIGUES, R.V.<sup>1</sup>; MAIA, N.C.F.<sup>1</sup>; LUIZ, W.<sup>1</sup>**

1 – FAHESA/ITPAC PALMAS- Faculdade de Ciências Humanas, Econômicas e Saúde, Palmas, TO.  
[marcelegotardelo@gmail.com](mailto:marcelegotardelo@gmail.com)

### RESUMO

Cada vez mais, as redes sociais fazem parte do cotidiano dos acadêmicos e mais do que entreter, elas podem se tornar ferramentas de interação valiosa para o ensino. Nos cursos das áreas de saúde existem muitas atividades dentro de laboratórios e essas ações devem ser pautadas em normas de biossegurança, muitas vezes desconhecidas pelos alunos. Cada laboratório possui um risco diferente e depende da intensidade de exposição que o mesmo possui, porém, todos eles, necessitam de cuidados para minimizar ou eliminar os riscos. O objetivo do trabalho foi apresentar uma proposta inovadora de ensino das normas de biossegurança utilizando recursos da teatralização e audiovisual. Os professores da instituição simularam cenas que apontaram os principais erros recorrentes nas aulas práticas de laboratório. Bem como, as devidas correções enfatizando uma atividade segura nesses ambientes de prática. O material editado foi divulgado nas redes sociais dos alunos e da instituição ITPAC Palmas na primeira semana de aula. Neste sentido, obteve-se 3.847 visualizações 567 curtidas e 90 encaminhamentos que foram qualiquantificada utilizando os aplicativos Instagram, Facebook e Whatsapp, e assim totalizando em média um alcance de 5.798 pessoas. Muito mais do que despertar a curiosidade e ampliar a interação entre professores e alunos, as redes sociais, quando utilizadas de maneira correta, evolui conforme a tecnologia disponibilizada, enriquecendo o aprendizado de todos envolvidos no processo. O alcance das redes sociais se mostrou neste estudo, amplo e eficaz, visto que atingiu um número de pessoas além do total de alunos da instituição mostrando sua importância como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Normas de Biossegurança. Redes Sociais.

## Aprendizagem baseada em vivências: proposta de nova metodologia de ensino-aprendizagem

**GASPARETTO, A<sup>1</sup>.; SOARES, D.A.<sup>2</sup>.; TONIAL, F.<sup>3</sup>.; LEMOS, I<sup>4</sup>.; PARREIRA, J. S.<sup>5</sup>;  
**COSTA, R.C.F.<sup>6</sup>.; ALVES, F.F.<sup>7</sup>****

1 – ITPAC - Porto Nacional, Instituto Tocantinense Presidente Antonio Carlos Porto, Porto Nacional, TO.

2 – FAHESA/ITPAC PALMAS- Faculdade de Ciências Humanas, Econômicas e Saúde, Palmas, TO.

3 - Ceulp/ULBRA - Centro Universitário Luterano de Palmas , Palmas, TO.

4 - Faculdade Católica do Tocantins - Palmas, TO.

5 -Universidade Federal do Tocantins , Palmas, TO.

6 - UCG - Universidade Católica de Goiás, Goiânia, GO.

7- ITPAC - Instituto Tocantinense Presidente Antonio Carlos Porto, Palmas, TO.

[andrieleg@hotmail.com](mailto:andrieleg@hotmail.com)

[deyzeas@gmail.com](mailto:deyzeas@gmail.com)

[fertonial@yahoo.com.br](mailto:fertonial@yahoo.com.br)

[izabelcr07@gmail.com](mailto:izabelcr07@gmail.com)

[jordannasparreira@gmail.com](mailto:jordannasparreira@gmail.com)

[renatafederighi@gmail.com](mailto:renatafederighi@gmail.com)

[fabiana.alves@itpacpalmas.com.br](mailto:fabiana.alves@itpacpalmas.com.br)

### RESUMO

O desenvolvimento de novos métodos de aprendizagem com o apoio do professor, tem evidenciado mudança de paradigma no processo educacional. Ambientes pautados na reflexão construtivista do conhecimento têm sido criados, no entanto, mais estudos são necessários para ampliar a compreensão e aplicação das várias técnicas de metodologias ativas na perspectiva do ensino superior. A experiência relatada é do grupo de formação da Pós-Graduação em Metodologias Ativas e Práticas Inovadoras do ITPAC Palmas – TO. A proposta além de elaborar uma metodologia com associações de métodos de aprendizagem, envolve alunos do ensino médio, superior e educação corporativa. Descrever uma metodologia para o ensino das comunidades vulneráveis ou de risco por meio da vivência, nomeada ABV (Aprendizagem Baseada em Vivência). A proposta é composta pela associação dos métodos TBL (Team Based Learning), Fishbowl, Dramatização, Desing Thinking, PBL (Project Based Learning). As atividades são divididas em nove passos: 1)Preparação pré classe: por meio da leitura de artigos, vídeos, filmes ou capítulos de livros; 2)Garantia do preparo: teste individual, em grupo, discussão e apelação; 3)Aplicação dos conceitos: construção de um roteiro de observação de campo em pequenos grupos; 3)Visita ao campo com aplicação do roteiro; 4)Confecção e entrega do relatório da visita; 5)Apresentação dos roteiros da visita relatando as sensações durante a vivência no campo; 6)Socialização das vivências de campo e aspectos sociais por meio Fishbowl, buscando trabalhar as soft skills; 7)Planejamento do produto final: elaboração de um teatro contextualizando os conceitos, história, personagens e cenários, criação do roteiro propondo estratégias de ações assistenciais para comunidade estudada; 8)Apresentação dos teatros, avaliação dos roteiro e check list das ações previstas; 9)Fixação dos conceitos: elaboração de projeto de pesquisa ou extensão para execução das intervenções comunitárias. A descrição da metodologia ABV orientará os professores na elaboração e execução das disciplinas relacionadas às comunidades vulneráveis ou de risco de forma sistematizada. A implantação efetiva por meio da compreensão da sequência dos eventos da metodologia proposta possibilita a construção do

conhecimento de forma inovadora e transformadora, por meio da valorização do conhecimento prévio, da aprendizagem de novos conceitos, da vivência, da elaboração de instrumentos de avaliação e de projeto de pesquisa ou extensão, desenvolvendo nos alunos a consciência e práticas de acordo com o exercício da cidadania e sua inserção na complexidade dos problemas sociais.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Vivência. Comunidades.

## Diálogo para aprendizagem: PBL & Construtivismo

**FERREIRA, F. M. R.<sup>1</sup>; RANGEL, J. V.<sup>1</sup>; RIBEIRO, P. U.<sup>1</sup>; BORGES, R. A.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[flavia.ferreira@uniptan.edu.br](mailto:flavia.ferreira@uniptan.edu.br)

### RESUMO

A educação contemporânea na perspectiva da produção de conhecimentos requer ações colaborativas, interativas e dinâmicas no processo de aprendizagem. Nesse contexto o PBL (*Problem Based Learning*) valoriza a capacidade de aprender a aplicar o conhecimento na solução de problemas reais ou fictícios. Paralelamente, a proposta educacional construtivista preconiza que o conhecimento se dá por meio da interação, em que o aluno é o sujeito da aprendizagem e o educador um importante facilitador na construção coletiva do saber. Dessa forma, essa metodologia traz significado singular ao ato de ensinar e aprender permitindo aos alunos posturas mais ativas e autônomas. Assim, o objetivo desse estudo foi compreender como o PBL interage com as práticas construtivistas para a formação integral dos alunos. O presente estudo optou por desenvolver o PBL no curso de Pedagogia do UNIPTAN - Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, configurando um trabalho coletivo em três disciplinas: Gestão Educacional, Administração dos Sistemas de Ensino e Libras – Língua Brasileira de Sinais. Partiu-se do princípio de que o aluno deve estar no centro de seu processo de aprendizagem, comprometendo-se e compreendendo que é ele próprio quem produz o conhecimento. Utilizando-se a análise descritiva como metodologia, os dados foram colhidos por meio da observação da atividade, aliada a um questionário de autoavaliação proposto aos alunos. Como resultados observou-se: quanto à utilização do PBL para desenvolver tópicos específicos previstos no Plano de Ensino das disciplinas que houve aprovação de 96% dos alunos; em relação à aprendizagem decorrente dos debates em grupos e plenária para apresentação de resultados aprovação de 98% e na autoavaliação pessoal, 98% dos alunos manifestaram por escrito os impactos positivos da atividade. Ressalta-se que há uma importante interface entre o PBL e o Construtivismo, que aliados propiciam um relevante aprendizado. Os princípios construtivistas, lançam luzes e colaboram para se ampliar a compreensão das práticas propostas pelo PBL em prol da construção do conhecimento, tais como: autonomia dos sujeitos, saberes partilhados, aprendizagem processual colaborativa, avaliação dos meios e não apenas dos fins, atentando para a riqueza das experiências vividas pelos alunos. Nesse ínterim, fornecem respostas às questões que a vida lhes impõe, fazendo-os escolher os melhores caminhos a percorrer diante dos desafios. Acredita-se que compreender a educação pelo viés da construção crítica, da interação e compartilhamentos de ideias são propósitos essenciais para um curso de formação de educadores.

**Palavras-chave:** PBL. Construtivismo. Formação de Professores. Pedagogia.

## Arco de Magueréz: Uma Metodologia de Aprendizagem na Formação Médica.

**VAL, J. C. S. M. G<sup>1</sup>; CAMPELO, Y.D.M<sup>1</sup>.; CAMPELO, V.M. B<sup>1</sup>.; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; BEZERRA, J.P<sup>1</sup>.; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; SILVA, G.P<sup>1</sup>; GOMES, J. R. S.<sup>1</sup>; LOPES, P.F<sup>1</sup>.; OLIVEIRA, L.C<sup>1</sup>.; CAVALCANTE, P.G.L.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP, Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.

[joara.val@iesvap.edu.br](mailto:joara.val@iesvap.edu.br)

### RESUMO

A metodologia do Arco de Magueréz baseia em estabelecer uma relação entre a problemática e o local inserido com suas características envolvidas. Consiste em uma técnica baseada na resolução de problemas, onde o aluno, com a participação do professor, ressalta para “o que fazer” a partir da observação das necessidades locais e a criação de possíveis soluções. Dessa maneira, o presente trabalho tem como objetivo apresentar a experiência no decorrer da disciplina de Medicina Geral de Família e Comunidade (MedFaM) através de uma metodologia baseada na solução de problemas por meio do Arco de Magueréz na formação médica. A ferramenta foi utilizada durante as aulas práticas no módulo de MedFaM do terceiro período do curso de medicina da FAHESP/IESVAP. Através da orientação do professor, os alunos foram distribuídos nas microáreas da Estratégia Saúde da Família (ESF) Sabiazal em Parnaíba-PI, para um atendimento domiciliar, o qual designou que os mesmos fizessem a observação da realidade e definisse um problema familiar. A partir da observação do cenário real iniciou-se uma reflexão correlacionando o contexto encontrado, elencando os elementos chaves do problema identificado e seus determinantes para o desenvolvimento da situação. Posteriormente, procedeu a análise teórica sobre a problemática, proporcionando ao aluno relacionar seu conhecimento prévio e a realidade, consistindo na elaboração das soluções, de modo crítico-reflexivo. Ao final, os alunos elaboraram um projeto de intervenção com as possíveis soluções para as famílias sendo previamente discutida com a equipe saúde da família. Obteve-se como resultado a criação de projetos de intervenções em saúde para as famílias portadoras de doenças crônicas propondo possíveis soluções em relação à hábitos saudáveis, classificação de riscos para doenças cardiovasculares, atendimento interdisciplinar, referências e contra referências para rede de atenção à saúde levando em consideração os determinantes sociais que influenciam nas condições de vida, promovendo integração entre o ensino e o serviço e favorecendo um olhar sobre a prática contextualizada. O uso da problematização com o Arco de Magueréz mostrou-se significativo pois permitiu a interligação entre a teoria e a prática, possibilitou o repensar na prática cotidiana do processo de trabalho desenvolvido pela ESF, além de valorizar as potencialidades dos alunos, contribuindo para a formação médica humanística, generalista, crítica-reflexiva capazes de solucionar problemas reais através da valoração individual, familiar ou coletivamente visando a melhoria da qualidade da assistência.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em problemas. Arco de Magueréz. Formação médica.

## Capacitação discente para utilização de metodologias de ativas de ensino e aprendizagem no curso de Medicina

**ALMEIDA COSTA, D.J.<sup>1</sup>; CARVALHO, L. P.F.<sup>1</sup>;**

1 – FADEP, Faculdade de Pato Branco, Pato Branco, PR.

[denny.almeida@fadep.br](mailto:denny.almeida@fadep.br)

[medicina@fadep.br](mailto:medicina@fadep.br)

### RESUMO

A partir das diretrizes curriculares nacionais de 2014 para os cursos de Medicina no Brasil, tornou-se obrigatório o uso das metodologias ativas de ensino aprendizagem em todos os currículos. Entretanto, um dos grandes problemas enfrentados na implantação dessas metodologias é a resistência discente. A maioria dos alunos vem de ensino médio que utiliza métodos tradicionais de ensino e aprendizagem no qual o professor é o centro e o detentor do conhecimento. Isso acaba fazendo com que o aluno tenha um preconceito sobre outras possibilidades de aprendizagem nas quais ele passa a ser o protagonista. Uma das formas de se transpor essa barreira é a capacitação discente para o uso das metodologias ativas. Com essa visão, foi desenvolvido um TBL (*Team Based Learning*) com 115 alunos ingressantes do curso de Medicina da Faculdade de Pato Branco (FADEP – PR). Foi utilizado como tema o processo de confecção das bolas de futebol da Copa do Mundo na Rússia. Essa oficina foi desenvolvida por professores do Grupo de Estudos em Metodologias Ativas do UNIPTAN – Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves em São João del-Rei – MG para uma capacitação docente interna, sendo posteriormente adaptada para a capacitação discente em Pato Branco – PR. A escolha por um tema lúdico para a replicação da técnica do TBL fez com que os alunos pudessem apreender de maneira descontraída todas as etapas envolvidas no processo. A utilização da técnica para falar sobre as metodologias ativas possibilitou não apenas o aprendizado discente como favoreceu que os alunos se interessassem por outras formas de construção do conhecimento. A capacitação discente configura-se como um caminho para que haja melhor adaptação do aluno frente aos desafios inerentes à postura ativa que os métodos não tradicionais exigem rumo ao aprender a aprender.

**Palavras-chave:** Capacitação. Aprendizagem. TBL.



## **Catalisação da Escrita Acadêmica no curso de Sistemas de Informação: Metodologias Ativas na Escrita de Artigos Científicos**

**PEREIRA, B. G.<sup>1</sup>; SILVEIRA, M. A.<sup>1</sup>; BEZERRA, C.A.C.<sup>1</sup>**

1 – UNITPAC, Centro Universitário Presidente Antônio Carlos, Araguaina, TO.

[brunogomespereira\\_30@hotmail.com](mailto:brunogomespereira_30@hotmail.com)

[marcellosilveira@itpac.br](mailto:marcellosilveira@itpac.br)

[andrewbezerra@itpac.br](mailto:andrewbezerra@itpac.br)

### **RESUMO**

O objetivo do referido trabalho é apresentar um relato de experiência vivenciada no contexto acadêmico de Sistemas de Informação. Nesse sentido, foram viabilizados mecanismos de intervenção pedagógicos, baseados nas metodologias ativas, passo que procurou-se considerar os aspectos epistemológicos característicos da referente área do conhecimento. As MA foram aplicadas em uma turma de oitavo período, a qual produzira, concomitantemente um artigo científico que se tornaria o trabalho de conclusão de curso. A princípio, os acadêmicos foram submetidos a um momento de modelagem, por meio do qual foi possível diagnosticar as suas principais dificuldades na modalidade escrita. A partir de então, foi proposta a divisão da sala em pequenos grupos que pudessem produzir pequenos esboços de artigos científicos a partir da prática da colaboração. Em seguida, houve a socialização das propostas e a elaboração de um parágrafo piloto em que acoplasse a frase síntese da proposta do artigo. Para isso, foram mobilizados saberes das ciências da educação, das MA, bem como da linguística textual e teoria do texto. Tal confluência teórica é permitida ao passo que se concebe a escrita acadêmica como produto essencialmente interdisciplinar. Considera-se que esta prática pedagógica tenha rendido bons resultados, mesmo tendo sido executada em curto período de tempo. Entende-se como intervenção positiva tendo em vista a catalisação observada na produção do artigo final, bem como do próprio amadurecimento discente acerca da dinâmica da produção do referido gênero textual.

**Palavras-Chave:** Artigo científico. Escrita acadêmica. Letramento acadêmico. Metodologias ativas.

## Uma nova maneira de estudar e aprender sobre a legislação do Sistema Único de Saúde - SUS

**BEZERRA, J.B.<sup>1</sup>; VAL, J.C.S.M.G<sup>1</sup>.; SILVA, G.P<sup>1</sup>.; CAMPELO, Y.D.M<sup>1</sup>.;  
CAMPELO, V.M.B<sup>1</sup>.; GARCÊS, T. C. C. S<sup>1</sup>.; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>.;  
GOMES, J. R. S<sup>1</sup>.; LOPES, P.F<sup>1</sup>.; OLIVEIRA, L.C<sup>1</sup>.; CAVALCANTE, P.G.L.<sup>1</sup>**

1 – FAHESP-IESVAP, Faculdade De Humanas, Exatas e Saúde Do Piauí – Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, Piauí.

[joyce\\_bezerracd@hotmail.com](mailto:joyce_bezerracd@hotmail.com)

### RESUMO

A Lei número 8.080, de 19 de setembro de 1990 – Lei Orgânica da Saúde –, dispõe acerca das condições para a promoção, proteção e recuperação da saúde, organização e funcionamento dos serviços correspondentes, mostrando de forma clara os objetivos do Sistema Único de Saúde (SUS), suas competências e atribuições, assim como as funções da União, dos Estados e dos Municípios. O Estudo da legislação do SUS pode se apresentar como um desafio metodológico para professores e alunos, nessa perspectiva, algumas estratégias válidas para tentar potencializar o processo ensino-aprendizagem tem sido a implementação das metodologias ativas de ensino. Esse trabalho tem como objetivo relatar a prática da disciplina de Interação Ensino Serviço e Comunidade 1 (IESC 1) do primeiro período, no estudo sobre legislação do SUS. A metodologia ativa utilizada consistiu no estudo da lei 8.080/90 e na confecção de uma maquete de uma micro região de saúde a qual dispõe a referida lei. Os alunos foram orientados a estudar, refletir criticamente sobre a lei e provocados a representar graficamente todos os pontos referentes à organização e funcionamento dos serviços em uma maquete, dando ênfase para a logística e planejamento dos serviços em rede e de maneira hierárquica. Durante o processo de criação da maquete os alunos relataram que a necessidade de planejar uma micro região de saúde baseada na lei facilitou o entendimento sobre o funcionamento e organização dos serviços de saúde, à medida que tinham o objetivo de elaborar uma situação na qual todos os serviços funcionassem em rede e integrados. Como desafios, podem-se enumerar aqueles referentes aos problemas de implementação, implantação, financiamento e gestão do SUS, fato que, para ser compreendido, merece uma análise mais detalhada, fazendo-se necessário um resgate do processo de construção do sistema de saúde no Brasil a partir da construção do SUS, além do entendimento das especificidades regionais. A prática da disciplina de IESC 1, fez com que os alunos de maneira lúdica, discutissem sobre os princípios doutrinários e organizacionais do SUS (universalidade, equidade, acessibilidade, integralidade, descentralização, hierarquização, municipalização) e organização em rede. Dessa forma, a sedimentação do conhecimento foi considerada positiva e efetiva dentro da auto avaliação e reforçada posteriormente durante a apresentação individual e coletiva da própria maquete.

**Palavras-chave:** Sistema Único de Saúde. Legislação. Metodologias Ativas.

## **Anatomia sem cadáveres: um novo olhar para a formação médica**

**LOPES, P. F.<sup>1</sup>; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; CORREA, J.R.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP, Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.

[priscila.lopes@iesvap.edu.br](mailto:priscila.lopes@iesvap.edu.br)

[any.vasconcelos@iesvap.edu.br](mailto:any.vasconcelos@iesvap.edu.br)

[tereza.garces@iesvap.edu.br](mailto:tereza.garces@iesvap.edu.br)

[joana.correa@iesvap.edu.br](mailto:joana.correa@iesvap.edu.br)

### **RESUMO**

A educação médica brasileira se encontra em pleno desenvolvimento, impulsionado pela necessidade de adequação à realidade das escolas descentralizadas e submissas a novas diretrizes curriculares. O ensino da Anatomia representa o primeiro enfrentamento entre práticas tradicionais de aprendizagem com cadáveres versus metodologias ativas com uso de recursos tecnológicos e peças sintéticas. Relatar a experiência de ensino da anatomia com uso de metodologias ativas de aprendizagem na ausência de peças cadavéricas. A disciplina foi ministrada através de palestras breves e dialogadas seguidas por aulas práticas. Na aula prática os alunos foram divididos em bancadas que continham apenas peças anatômicas sintéticas relacionadas ao tema que seria discutido naquela ocasião e expostos a casos clínicos e perguntas retirados do livro Pezzi, L. et al. Anatomia Clínica: Baseada em Problemas. 2 ed. Guanabara, 2017. Deveriam levar consigo anotações, livros, computadores e atlas de anatomia. Cada grupo deveria estudar o caso clínico e responder as perguntas propostas e, ao final do tempo estipulado, expor os conhecimentos buscados e explicar os dados anatômicos daquelas peças aos outros grupos. O professor, neste íterim, passava nas bancadas no papel de tutor, estimulando as discussões do caso e direcionando o estudo. Após a aula prática, cada grupo entrega um relatório sobre o caso e este compõe a avaliação prática. Desta forma os discentes foram estimulados a organizar os conhecimentos adquiridos em esquemas e relatórios, com a necessidade de novo contato com o tema para isso. Os alunos mostraram grande interesse durante as discussões pois deram significado ao seu aprendizado ao relacionar aquele novo vocabulário com algum caso clínico que os motivava. Através desta forma de estudo, apesar de não discutir minúcias sobre as estruturas anatômicas, consideramos que foi possível estimular o interesse e a fixação de conhecimentos pelos discentes. Através da própria atividade exigida, engajamento em grupo e re-exposição, foi possível desenvolver satisfatoriamente muitas competências gerais e específicas esperadas de um curso de anatomia, tais como capacidade de trabalho em equipe, auto-aprendizagem, capacidade de análise e síntese, conhecer e utilizar corretamente a nomenclatura anatômica. A ausência do espécime cadavérico foi sentida pois o contato com o morrer e o respeito com o outro, ficou a cargo de outras disciplinas que humanizem as condutas dos alunos.

**Palavras chave:** Educação médica. Anatomia. Metodologia ativa

## **Aprendizagem em Pequenos Grupos (APG): Modelo Implantado no Curso de Medicina da Univaço.**

**MAGALHÃES, F.A.<sup>1</sup>; CARRILHO, L.E.<sup>1</sup>; LIMA, L.G.C.S.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, E.S.B.E.<sup>1</sup>;  
OLIVEIRA, G.L.<sup>1</sup> SOARES, J.M.<sup>1</sup>**

1 – IMES/Univaço, Instituto Metropolitano de Ensino Superior, Ipatinga, MG.  
[flavia.magalhaes@univaco.edu.br](mailto:flavia.magalhaes@univaco.edu.br)

### **RESUMO**

A aprendizagem baseada em problema (PBL) consiste em uma metodologia que utiliza de problemas simulados para que o estudante possa desempenhar passos para a resolução. Nessa busca e aplicação do conhecimento o aprendizado torna-se significativo. O objetivo desse trabalho é mostrar como a Univaço implantou modelo educacional que fomenta o protagonismo do estudante no processo de aprendizagem, proporcionando sua independência, trabalho colaborativo, postura crítica, ética e reflexiva, utilizando passos do PBL através da Aprendizagem em Pequenos Grupos (APG). Os ingressantes foram distribuídos em três grupos de até oito alunos por sala, sendo os encontros acompanhados por um tutor durante todo semestre. Na segunda-feira, o tutor disponibilizava uma situação problema para fomentar discussões em direção aos objetivos de aprendizagem da semana, os quais não eram conhecidos pelos discentes. Os estudantes cumpriam os passos pré-definidos para a discussão em grupo referente a situação problema, considerando inicialmente apenas o conhecimento prévio de cada um e, com intervenções pontuais do tutor, finalizavam a atividade com a definição dos objetivos de aprendizagem para o grupo. Desta forma, cada membro realizava auto estudo direcionado pelos objetivos para, na quinta-feira da mesma semana, socializarem os conhecimentos adquiridos por meio de uma atividade de cooperação mútua e colaborativa no grupo, ressaltando as respectivas fontes pesquisadas. Em cada encontro, um aluno desempenhava a função de coordenador e outro a de secretário, com rodízio entre os membros do grupo. Após a conclusão desta etapa, uma nova situação problema era apresentada e, seguindo a mesma metodologia, finalizava-se os passos na segunda-feira. Durante os demais dias da semana, outras habilidades dos estudantes eram potencializadas em práticas laboratoriais, palestras, uso de tecnologia da informação e outras atividades centradas no aprendiz e direcionadas para os objetivos propostos para a semana. A implantação de passos da metodologia PBL em APG na Univaço foi um grande desafio, pois implicou em alterações estruturais e físicas nos ambientes de aprendizagem, bem como proporcionou mudanças de postura e atitudes, tanto dos docentes, quanto dos discentes. Essas mudanças permitiram o cumprimento de normativas das Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Medicina notadamente no que tange à valorização do processo de aprendizagem significativo e ao desenvolvimento do pensamento crítico, reflexivo e do comportamento colaborativo no desempenho de papéis de liderança, de gestão e no processo de metacognição.

**Palavras-chave:** Aprendizagem em Pequenos Grupos. Passos do PBL. Cooperação e Colaboração.

## “Reason and stop”: um jogo para o treinamento de habilidades cognitivas em educação médica

**LOPES, P. F.<sup>1</sup>; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; BEZERRA, J. P.<sup>1</sup>; VAL, J.C.S.M.G.<sup>1</sup>; CAMPELO, Y.D.M.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L.C.<sup>1</sup>; CORREA, J.R.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP, Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.

[priscila.lopes@iesvap.edu.br](mailto:priscila.lopes@iesvap.edu.br)

[any.vasconcelos@iesvap.edu.br](mailto:any.vasconcelos@iesvap.edu.br)

[tereza.garces@iesvap.edu.br](mailto:tereza.garces@iesvap.edu.br)

### RESUMO

O raciocínio clínico corresponde ao processo cognitivo envolvido na obtenção de um diagnóstico ou plano de tratamento. Ele é central para a prática médica eficaz e desafia docentes para a inserção de estratégias de aprendizagem e treinamento dessa competência, desde os anos iniciais da graduação. Além disso, pode ser auxiliado pelo compartilhamento em equipe, no uso do pensamento em voz alta e jogos estratégicos de engajamento. Descrever o desenvolvimento do jogo “Reason and Stop” para o treinamento de habilidades cognitivas e de raciocínio clínico em educação médica. Durante uma aula prática do módulo de Mecanismos de Agressão e Defesa II, os acadêmicos do 4<sup>a</sup> período foram convidados, com uma semana de antecedência, a estudar o tema que seria discutido durante o jogo. No dia da prática foram divididos em dois grupos e expostos a um caso clínico, a partir do qual responderam a 17 perguntas curtas. Cada equipe recebeu uma folha em branco para registrar o nome dos componentes e a resposta. Ao finalizar o tempo estabelecido para cada pergunta o docente responsável dizia “STOP”. Assim, os grupos paravam de escrever e/ou discutir e um dos representantes das equipes falava em voz alta a resposta escolhida. Além disso, o professor discutia caso os alunos não atingissem o resultado esperado. Ao final os grupos entregavam a folha resposta e a equipe com o maior número de acertos era considerada a vencedora e recebia um prêmio. A construção do jogo foi desenvolvida a partir dos princípios do tradicional “stop” utilizado por crianças e adultos, onde cada jogador recebe uma folha de papel contendo uma tabela e temas diversos a serem preenchidos por coluna. De maneira semelhante, a proposta do “Reason and Stop” foi utilizar casos clínicos como disparadores. Através desta atividade, foi possível exercitar o processo inicial da formação de scripts e, conseqüentemente do raciocínio clínico: os alunos foram expostos ao conteúdos básicos de forma contextualizada, os aplicaram na resolução de um caso clínico e se divertiram no processo, o que estimula o aprendizado significativo. O resultado dessa experiência foi um feedback positivo dos alunos que relataram o prazer proporcionado pela execução da atividade e que as questões abordadas contemplavam todo o assunto. Desenvolveram ainda o trabalho em equipe, que sabidamente colabora para o preparo para a vida profissional e para a retenção de conhecimento. Dessa forma, o “REASON and STOP” é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de diferentes habilidades exigidas na formação médica e contribuiu com o maior engajamento dos alunos nas aulas práticas da disciplina, resultando no melhor desempenho dos discentes.

**Palavras chaves:** Habilidades médicas. Educação médica. Raciocínio clínico. Jogo.

## “Reason and stop”: um jogo para o treinamento de habilidades cognitivas em educação médica

**LOPES, P. F.<sup>1</sup>; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; BEZERRA, J. P.<sup>1</sup>; VAL, J.C.S.M.G.<sup>1</sup>; CAMPELO, Y.D.M.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L.C.<sup>1</sup>; CORREA, J.R.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP, Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.

[priscila.lopes@iesvap.edu.br](mailto:priscila.lopes@iesvap.edu.br)

[any.vasconcelos@iesvap.edu.br](mailto:any.vasconcelos@iesvap.edu.br)

[tereza.garces@iesvap.edu.br](mailto:tereza.garces@iesvap.edu.br)

### RESUMO

O raciocínio clínico corresponde ao processo cognitivo envolvido na obtenção de um diagnóstico ou plano de tratamento. Ele é central para a prática médica eficaz e desafia docentes para a inserção de estratégias de aprendizagem e treinamento dessa competência, desde os anos iniciais da graduação. Além disso, pode ser auxiliado pelo compartilhamento em equipe, no uso do pensamento em voz alta e jogos estratégicos de engajamento. Descrever o desenvolvimento do jogo “Reason and Stop” para o treinamento de habilidades cognitivas e de raciocínio clínico em educação médica. Durante uma aula prática do módulo de Mecanismos de Agressão e Defesa II, os acadêmicos do 4<sup>a</sup> período foram convidados, com uma semana de antecedência, a estudar o tema que seria discutido durante o jogo. No dia da prática foram divididos em dois grupos e expostos a um caso clínico, a partir do qual responderam a 17 perguntas curtas. Cada equipe recebeu uma folha em branco para registrar o nome dos componentes e a resposta. Ao finalizar o tempo estabelecido para cada pergunta o docente responsável dizia “STOP”. Assim, os grupos paravam de escrever e/ou discutir e um dos representantes das equipes falava em voz alta a resposta escolhida. Além disso, o professor discutia caso os alunos não atingissem o resultado esperado. Ao final os grupos entregavam a folha resposta e a equipe com o maior número de acertos era considerada a vencedora e recebia um prêmio. A construção do jogo foi desenvolvida a partir dos princípios do tradicional “stop” utilizado por crianças e adultos, onde cada jogador recebe uma folha de papel contendo uma tabela e temas diversos a serem preenchidos por coluna. De maneira semelhante, a proposta do “Reason and Stop” foi utilizar casos clínicos como disparadores. Através desta atividade, foi possível exercitar o processo inicial da formação de scripts e, conseqüentemente do raciocínio clínico: os alunos foram expostos ao conteúdos básicos de forma contextualizada, os aplicaram na resolução de um caso clínico e se divertiram no processo, o que estimula o aprendizado significativo. O resultado dessa experiência foi um feedback positivo dos alunos que relataram o prazer proporcionado pela execução da atividade e que as questões abordadas contemplavam todo o assunto. Desenvolveram ainda o trabalho em equipe, que sabidamente colabora para o preparo para a vida profissional e para a retenção de conhecimento. Dessa forma, o “REASON and STOP” é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de diferentes habilidades exigidas na formação médica e contribuiu com o maior engajamento dos alunos nas aulas práticas da disciplina, resultando no melhor desempenho dos discentes.

**Palavras chaves:** Habilidades médicas. Educação médica. Raciocínio clínico. Jogo.

## Ética médica representada por metodologias ativas

**BORGES, M. P.<sup>1</sup>; FILHO, M. A. G. F.<sup>1</sup>; JUNIOR, W. M.<sup>1</sup>; FERREIRA, G.<sup>1</sup>; MAIA, N. C. F.<sup>1</sup>**

1 – ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.  
[marianapb\\_96@hotmail.com](mailto:marianapb_96@hotmail.com)

### RESUMO

O conhecimento a respeito da ética é fundamental para uma relação harmônica em sociedade, já que ela ressalta normas e orienta a conduta profissional no cotidiano. Sendo assim, enfatizar a importância da conduta ética se faz necessária desde o primeiro ano do curso de medicina, a fim de que o acadêmico compreenda desde o início a relevância do tema e aprenda a se portar adequada e respeitosamente diante de situações complexas do exercício médico. Explanar a bioética utilizando metodologias ativas pode torna o ensino mais dinâmico, inserindo o aluno como centro do aprendizado. Os autores relata a experiencia da monitores da graduação de Medicina das disciplinas Sistemas Orgânicos Integrados (SOI) e Habilidades e Atitudes Médicas (HAM) da faculdade ITPAC Palmas que desenvolveram de peças teatrais para abordar temas de ética médica com alunos do primeiro ao terceiro período. Essa alternativa didática para a abordagem do assunto desenvolveu-se em seis cenas de teatro que retrataram temas como aborto, testemunho de jeová, autonomia do idoso, transgêneros, morte encefálica e sigilo médico. As encenações foram realizadas pelos proprios graduandos de Medicina, com cenas em média de cinco a dez minutos de duração e, ao final de cada uma, foi aplicado um questionário com perguntas relativas ao tema utilizando o aplicativo Kahoot® com o qual a plateia pode responder online. Após a computação das respostas um palestrante convidado explanou sobre o código de ética médica. Para participar como ouvinte do teatro foi solicitado um quilo de alimento não perecível por pessoa. Contou-se com a presença de 132 acadêmicos na plateia, a duração do evento foi de duas horas e meia. O número de participação no jogo foi de aproximadamente de 84% dos presentes nas primeiras cenas com decréscimo progressivo ao longo do evento. Arrecadou mais de cento e dez quilos de alimentos não perecíveis, que foram doados posteriormente à Casa de Apoio Vera Lucia Pagani em Palmas–TO. Assim, conclui-se que o uso de novas ferramentas de ensino, utilizando metodologias ativas, pode ser usado em diversas disciplinas. Devido ao pioneirismo dessa abordagem, alguns aspectos ainda necessitam ser melhorados. Mediante à boa aceitação das encenações teatrais na prática pedagógica, essa iniciativa tornou-se um projeto de extensão que terá uma segunda temporada com inovações em sua metodologia.

**Palavras-chave:** Teatro. Ética médica. Metodologias ativas. Educação médica.

## Elaboração de histórias em quadrinhos como produto da aprendizagem baseada em projetos no ensino médico

**GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; VAL, J. C. S. M. G.<sup>1</sup>; LOPES, P. F.<sup>1</sup>; CAMPELO, Y. D. M.<sup>1</sup>; CAMPELO, V. M. B.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L. C.<sup>1</sup>; BEZERRA, J. P.<sup>1</sup>; GOMES, J. R. S. C.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP  
[tereza.garces@iesvap.edu.br](mailto:tereza.garces@iesvap.edu.br)

### RESUMO

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) consiste em uma metodologia que visa trabalhar com os discentes problemas e situações do mundo real e o modo como eles buscam soluções através de ações em equipe. Quando estimulada a outras estratégias pedagógicas pode ser ainda mais eficaz. Relatar a experiência do uso da ferramenta “Aprendizagem Baseada em Projetos” no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Métodos de Estudo em Pesquisa (MEP) em uma instituição de ensino médico. A ferramenta ABP foi utilizada por acadêmicos do 2<sup>a</sup> período do curso medicina durante as aulas práticas da disciplina de MEP a fim de reforçar conceitos dos princípios da Medicina baseada em evidências e dos passos para a busca do conhecimento científico. A partir disso, os discentes selecionados por equipes de trabalho, contendo no máximo 5 integrantes, receberam a encomenda para elaborar uma história em quadrinhos como material didático para estudantes ingressantes na graduação médica. A situação problema apresentada foi: “Como apresentar o módulo de métodos de estudo e pesquisa aos calouros do curso, de maneira simples, rápida e divertida?” Para isso, foi apresentado aos estudantes a ferramenta Pixton - uma plataforma online, onde se tem todos os instrumentos para a criação de cenários e personagens. Ao final da atividade foi solicitado a cada equipe de trabalho, uma versão final impressa do Gibi e a apresentação em formato de encenação. O resultado do projeto foi à criação e apresentação de uma HQ em um formato de textos acompanhados de ilustrações. Isso permitiu que os estudantes se relacionassem melhor aos assuntos durante a criação das histórias retratadas, além do desenvolvimento do trabalho em equipe e da construção coletiva de um produto. A situação-problema disparada pelo educador desafiou o desenvolvimento do trabalho criativo e lúdico, estimulando o pensamento reflexivo e crítico, fundamental para a formação médica, em especial, quando se trata de assuntos de pouco interesse. Além disso, o uso de uma ferramenta tecnológica em conjunto à ABP proporcionou aos estudantes maior engajamento para a realização da atividade. O *feedback* dos discentes foi positiva, resultando em uma aprendizagem significativa a partir do aprender colaborativo. A Aprendizagem Baseada em Projetos em conjunto com outras estratégias foi uma ferramenta essencial para motivar os alunos durante o processo de ensino-aprendizagem. Com a prática desenvolvida foi possível integrar diferentes conhecimentos e estimular o desenvolvimento de competência como: o raciocínio crítico, a autonomia e o trabalho em equipe que são pilares para a formação médica.

**Palavras chaves:** Educação médica. Motivação. Feedback positivo.



## Extensão Universitária como metodologia ativa de ensino na formação em Saúde

**OLIVEIRA, K.H.S.<sup>1</sup>; RODRIGUES, D.C.G.A.<sup>2</sup>**

*1 - Centro de Ensino Superior de Valença, Valença, RJ*

*2 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.*

[denise.cgar@gmail.com](mailto:denise.cgar@gmail.com)

### RESUMO

A formação acadêmica do enfermeiro sofreu diversas modificações ao longo dos anos, articulando a construção de estratégias pedagógicas, a produção e a disseminação do conhecimento com a nova realidade sócio sanitária do país. Porém sua articulação com o processo de consolidação do Sistema Único de Saúde e Estratégia de Saúde da Família (SUS/ESF), amparada pelas reformas na educação brasileira, determina a necessidade de mudanças efetivas e radicais, de produção e manutenção de inovações nos currículos, nos projetos político-pedagógicos e nas metodologias de ensino, como forma de viabilizar a formação de enfermeiros conhecedores dos problemas sociais, ambientais e de saúde da população e capazes de intervir na reorganização do modelo assistencial, em defesa do projeto que se deseja construir na saúde. Vivemos em uma época de crescente destruição e prejuízos ao meio ambiente; onde os hábitos de vida impactam diretamente na sustentabilidade ambiental. Várias áreas da sociedade vêm desenvolvendo mecanismos de atenuação da degradação ambiental. A Enfermagem, através da formação de cidadãos e de profissionais críticos e reflexivos, pode contribuir para a construção de uma metodologia própria de abordagem da educação ambiental junto à sociedade. O objetivo deste trabalho é mostrar como a inserção da Educação Ambiental no cenário da Saúde Coletiva, através de um Programa de Extensão Universitária desenvolvido dentro da Estratégia Saúde da Família (ESF) pode contribuir para a formação ativa dos graduandos. A pesquisa ação utilizada configura-se como qualitativa, de cunho descritivo, realizada no período de três meses, em um Projeto de extensão universitária, dentro do curso de graduação em enfermagem do Centro de Ensino Superior de Valença, e que teve como cenário de aplicação do projeto quatro equipes de estratégia de saúde da família. Foram levantados os problemas ambientais nas comunidades, descritas estratégias de enfrentamento, e desenvolvidas ações de educação em saúde. Contudo observamos que a ESF por si só não consegue realizar transformação social ao ponto de alcançar a sustentabilidade ambiental. Acreditamos que o desenvolvimento do programa de extensão, no formato pesquisa ação possa contribuir para a disseminação da educação ambiental dentro do programa de estratégia de saúde da família, e ainda contribuir para a formação profissional de nossos alunos de forma ativa. (Área: Implementação de experiências de estratégias ativas para aprendizagem)

**Palavras-chave:** Extensão Universitária. Aprendizagem Ativa. Pesquisa Ação. Interdisciplinaridade.

## **A comunicação de notícias difíceis na formação do estudante de Medicina: uma experiência utilizando o psicodrama**

**CARVALHO, M. D. S.<sup>1</sup>**

1 - Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves - UNIPTAN, São João Del Rei, MG.  
[maria.carvalho@uniptan.edu.br](mailto:maria.carvalho@uniptan.edu.br)

### **RESUMO**

Dentre o conteúdo programático da disciplina Habilidades e Atitudes Médicas V (HAM V) do curso de Medicina do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN encontra-se o tema “Comunicação de notícias difíceis”, assunto indispensável na formação profissional do médico, tanto no que se refere às habilidades técnicas como essencialmente às competências humanas. Tomando como referencial teórico-metodológico o Psicodrama, os alunos vivenciam não apenas o papel de médico que comunica a notícia difícil como a de paciente e familiares que a recebem. Nesta abordagem psicológica o homem é um ser de ação, com potencial criativo, sendo possível por meio de suas técnicas teatrais [re]experenciar e [re]criar relações, facilitando a busca de alternativas para a resolução do que é revelado e expandindo os recursos disponíveis. Em sua vertente pedagógica, no âmbito da formação médica, o aluno é conduzido a visualizar o paciente dentro do seu contexto social, aprofundando-se em sua vida emocional e ensaiando formas de linguagem e comunicação mais apropriadas para entender e ser entendido. Numa atmosfera lúdica, utilizando de recursos dramáticos como o role-playing o objetivo consiste em desenvolver competências humanísticas na relação com o paciente e a sensibilidade ao sofrimento do outro. A partir da compreensão do sentido de empatia, diálogo, tele e encontro trabalhados ao longo da disciplina foram criadas cenas, com situações diversas a serem dramatizadas (perdas, doenças graves ou degenerativas etc.), envolvendo a comunicação de uma notícia difícil. Os alunos receberam a situação onde deveriam criar a cena, dramatizando a comunicação da notícia difícil descrita e o professor utilizando as técnicas psicodramáticas (espelho, duplo, solilóquio e inversão de papéis) exercia a função de facilitador de descobertas e aprendizado. Percebeu-se que através da metodologia psicodramática houve uma aproximação do médico com seu paciente, ampliando sua sensibilidade ao mesmo tempo em que oferecia aprendizado de técnicas adequadas no manejo da comunicação de uma notícia difícil. A proposta psicodramática como metodologia ativa no cenário da formação em Medicina evidencia a significativa importância de conduzir o aluno a transpor para a sua realidade conteúdos pertinentes à sua prática profissional.

**Palavras-chave:** Psicodrama. Educação médica. Comunicação de notícias difíceis.

## Gamificação e o processo de aprendizagem: uma experiência prática

**DAMASCENO, I. A. M<sup>1</sup>; AGUIAR, R. C. K<sup>1</sup>**

1 - UNITPAC – Centro Universitário Presidente Antônio Carlos.

[iangladamasceno@itpac.br](mailto:iangladamasceno@itpac.br)

[rafaellakalif@itpac.br](mailto:rafaellakalif@itpac.br)

### RESUMO

O jogo é uma ferramenta importante de inclusão, uma forma lúdica de envolver os acadêmicos em suas atividades por meio de estímulos de competição e espírito de equipe. A gamificação do inglês *gamification* usa de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos e tem se mostrado uma alternativa interessante na busca por fortalecer a relação entre professores e alunos por meio dos jogos. O jogo oferece o estímulo é o ambiente importante ao desenvolvimento do fazer espontâneo e do processo criativo dos alunos, promove a aprendizagem sem a necessidade de memorizar de forma repetitiva, o jogo faz isso por meio de uma associação positiva que promove a fixação do que se pretende aprender e ensinar e nas suas capacidades de comunicação e de expressão. O jogo traz para a sala de aula uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa, de se relacionar com o conteúdo programático. Este trabalho pretende apresentar as evidências sobre a produção de jogos em sala de aula com a finalidade de promover a interação entre os grupos. Os jogos foram produzidos para atender as necessidades de uma disciplina específica do curso de Farmácia e foram produzidos com a premissa de ser aplicável a qualquer conteúdo e quantidade de participantes, seja ele jogado de forma individual ou em grupo. Nesse contexto foram produzidos os jogos de tabuleiro, pescaria, acerte o copo e roleta, todos com perguntas simples e com respostas curtas. O processo de ensinar e aprender não devem ser um processo estático, a possibilidade de envolver os alunos no processo nos mostra que a forma como o conteúdo programático aplicado de forma lúdica e dinâmica na forma de jogos tem se mostrado eficiente nesse processo.

**Palavras-Chave:** Gamificação. Aprendizagem. Interação.

## **Territorialização em saúde com foco em práticas ativas e sua contribuição na formação do estudante de medicina.**

**LUIZ, F. R.<sup>1,2</sup>; VIANA, T. F.<sup>1</sup>; PAIVA, M. P. M.<sup>1</sup>; MONTEIRO, L.D.<sup>1,2</sup>**

1 – ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.

2 – FESP Palmas, Fundação Escola de Saúde Pública de Palmas, Palmas, TO.

### **RESUMO**

De acordo com Rodrigo Pereira, Técnicas de Problematização da Realidade aplicada ao Ensino Superior, Metodologia Ativa é todo o processo de organização da aprendizagem cuja centralidade do processo esteja, no estudante. Contrariando assim a exclusividade do foco no professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula. O Mapa de Saúde é um instrumento utilizado para identificar geograficamente os recursos humanos, os serviços e atores da saúde, fatores culturais e socioeconômicos, a fim de orientar o planejamento de saúde integrado e contínuo. Graças a essa ferramenta, é possível determinar a distribuição de certos agravos e potencialidades de um território, e logo, concretizar uma melhor visualização do espaço e como se dá conexão e relação de todos esses elementos analisados. Permite acompanhamento mais efetivo da área adscrita. Compreender territorialização em saúde através do mapeamentos do território em saúde, construído por graduandos do curso de medicina 2º período do Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos e como ela contribui na formação desses estudantes. Em Centros de Saúde e Comunidade (CSC) de Palmas, graduandos de medicina realizam práticas da disciplina IESC - Integração Ensino Serviço E Comunidade, que objetiva compreender a territorialização, com auxílio de preceptores, agentes comunitários de saúde (ACS), diálogos com usuários e profissionais de saúde confeccionam um mapa vivo da área utilizando informações de banco de dados extraídos do prontuário eletrônico adotado no município de Palmas denominada e-SUS disponível no site BI Saúde, além de dados de cadastros da área, manuais, de ACS, a partir de então transpõe essas informações para uma maquete ampliando a visualização sobre problemas mais comuns e urgentes naquela área, a visualização direta da realidade do paciente (histórico, ambiental, social, econômica e cultural), leva reflexão dos papéis de cada um na equipe, permite correlacionar conteúdo teóricos com a prática, e de uma maneira dinâmica motiva todos a buscarem soluções para melhorar a saúde daquela região e assim ações, estratégias e metas mais efetivas, auxilia na melhoria da gestão da clínica, do acesso, e do cuidado desses pacientes. A territorialização em saúde através da cartografia torna um conteúdo denso em algo aplicável permite a compreensão da importância dos registros de saúde, do contexto sociocultural, amplia a visão de saúde permite enxergar o paciente além da doença além de melhorar a qualidade das intervenções em saúde.

**Palavras-chave:** Atenção primária a saúde. Metodologias Ativas. Topografia Médica.

## Feira de Logística Lean - Experiências com Estratégias Ativas no Curso Superior de Tecnologia em Logística

**MICHALOWSKI, J. W.<sup>1</sup>**

1 – FAE, Centro Universitário, Curitiba, PR.  
[jorge.michalowski@fae.edu](mailto:jorge.michalowski@fae.edu)

### RESUMO

Torna-se imperativo que os futuros profissionais tenham uma formação híbrida, característica cada vez mais procurada pelas empresas. Esse profissional entende de processos que não são exclusivos de sua área de atuação. Considerando essa necessidade, a Feira de Logística Lean proporcionou aos alunos do Curso de Tecnologia de uma IES de Curitiba a possibilidade de tornar-se um profissional híbrido, ao apresentar-lhes assuntos e situações diferentes, com práticas de investigação na busca de soluções para problemas reais das empresas. O objetivo da atividade foi incutir no aluno a vontade em aprender, sendo ele o centro da aprendizagem. Isso foi alcançado com trabalho em equipe convivência e experiência de opiniões contraditórias, onde a mediação e a negociação são necessárias para gerar valor e encontrar soluções. Desta forma o estudante pode compreender as competências mais exigidas nas oportunidades de trabalho ofertadas pelo mercado: poder de adaptação, pensamento digital, atenção aos detalhes e solução de problemas reais. A proposta metodológica implementada tem por base o PBL (*Problem Based Learning*), ou seja, aprendizado baseado em problemas reais. Inicia com a Oficina de Gestão Logística Lean, a qual estimula no acadêmico a análise de uma solução do objeto de seu estudo real. A análise se concretiza na apresentação dessa solução na Feira de Logística de maneira lúdica que potencializa a criatividade e inovação e contribui para o desenvolvimento intelectual dos acadêmicos baseado em competências e habilidades. Após o acompanhamento no semestre letivo, a Oficina de Gestão Logística Lean se concretiza com a Feira Logística, na qual percebe-se que a (PBL) *Problem Based Learning*, além de gerar novas propostas de soluções, cria maturidade, competências e habilidades nos acadêmicos, pois eles apresentam e explicam como as soluções devem ser implementadas nas empresas para que haja êxito. A concretização da Feira de Logística proporciona aos estudantes o desenvolvimento das competências mais exigidas pelo mercado de trabalho, o que pode ser corroborado pelo depoimento dos representantes de empresas multinacionais que se fizeram presentes no evento bem como dos discentes participantes da Feira de acordo com a reportagem em: <https://www.youtube.com/watch?v=EGzZLkKq2BM>

**Palavras-chave:** Logística Lean. Problem Based Learning (PBL). Oficina de gestão. Aprendizagem por competências.

## Storytelling Game como método educacional: Um jogo-aula como forma de se ensinar a aplicação de teorias de Introdução ao Estudo do Direito

**SILVA, W. A. B.<sup>1</sup> SOUSA A. V.<sup>1</sup>**

1 – Unidade de Ensino Superior Dom Bosco / UNDB, São Luís, MA.

[wan.buna96@hotmail.com](mailto:wan.buna96@hotmail.com)

[Arnaldo.sousa@undb.edu.br](mailto:Arnaldo.sousa@undb.edu.br)

### RESUMO

A matéria de Introdução ao estudo do Direito pode ser compreendida como um meio de tornar mais palpáveis as noções básicas do Direito, assim como facilitar previamente o entendimento conceitos que serão aprofundados ao longo do curso, tornando mais fácil a compreensão de outras esferas ou assuntos mais específicos e complexos dentro do conhecimento científico do direito. Entretanto, mesmo tendo essa destinação, existe o desafio de se tornar tangível termos e situações abstratas que provoca professores e doutrinadores a inovarem seus métodos de introdução a estes conceitos. Neste trabalho, tomamos por objeto a aula sobre o tópico de Teoria do Ordenamento Jurídico que foi aplicada aos alunos do primeiro período utilizando-se de uma técnica similar aos *Storytelling Games*, que são jogos onde os participantes interpretam personagens dentro de uma história. No caso, os alunos/jogadores faziam parte de uma história que, aos poucos, ensinava a formação e os conceitos da Teoria do Ordenamento Jurídico. Conduzir, por meio de uma metodologia ativa (desafio), o trabalho de observação e coleta de dados realizado pelos alunos, de maneira a fornecer estímulos teóricos e metodológicos, presencialmente e na plataforma *Google Classroom*, para que estes procedam a análises e criem formas de apresentar, virtual e presencialmente, os dados coletados e suas análises, à sociedade. Conduzir, por meio de um Jogo de Contar Histórias (*Storytelling Game*), os alunos através de uma história que os introduza gradativamente aos conceitos e princípios da Teoria do Ordenamento Jurídico, propondo uma situação imaginária onde eles mesmos são compelidos a construir seu ordenamento, adaptá-lo e compreendê-lo. Jogos de tabuleiro ou de contar a história já foram utilizados diversas para fins educacionais devido a sua fácil absorção e sua variedade nas mecânicas que por vezes se provam similares ao que se procura ensinar. Usar um *Storytelling Game* para se ensinar Teoria do Ordenamento Jurídico parte do princípio de que a grande dificuldade neste assunto seja a abstração dos seus conceitos e a falta de um objeto tátil para que aquele que procura aprender, possa ver a aplicação da teoria com mais facilidade. Propor uma história são onde os alunos são jogadores e ao mesmo tempo personagens buscando construir um ordenamento e gradativamente melhorá-lo proporcionou métodos de superar os desafios anteriormente citados. O aula-jogo não encontrou dificuldades de aceitação ou compreensão por parte dos alunos. A história correu bem, e nos momentos programados era pausada para que fossem explicados os conceitos e princípios a serem utilizados na próxima fase do jogo. Os alunos puderam criar seus próprios ordenamentos e utilizar rapidamente daquilo aprendido para que não apenas pudesse se compreender sua teoria, mas também aplicação fática. Contribuímos o sucesso da aplicação da metodologia citada à sua facilidade de compreensão e atratividade, assim como também a possibilidade que os alunos

tiveram de aplicar o que aprendiam, conforme aprendiam para que a absorção do conteúdo fosse garantida como completa por parte de cada um.

**Palavras-chave:** RPG. Storytelling Game. Introdução do Estudo ao Direito. Teoria do Ordenamento Jurídico.

## **Integração ensino-serviço como ferramenta de educação permanente nas Unidades Básicas de Saúde.**

**CAVALCANTE, P. <sup>1</sup>SILVA, G. P.<sup>1</sup>; BEZERRA, J.B.<sup>1</sup>; VAL, J.C.S.M.G<sup>1</sup>;  
VASCONCELOS, A.C.C.G; GARCÊS, T.C.C.S; GOMES, J.R.S; CAMPELO, Y.D.M;**

*1 – FAHESP-IESVAP, Faculdade De Humanas, Exatas e Saúde Do Piauí – Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, Piauí*  
[polyannacavalcante@gmail.com](mailto:polyannacavalcante@gmail.com)

### **RESUMO**

O Curso de Graduação em Medicina de acordo com as Diretrizes curriculares deve ter um projeto pedagógico, construído coletivamente, centrado no aluno como sujeito da aprendizagem e apoiado no professor como facilitador e mediador do processo ensino-aprendizagem. Este projeto pedagógico deverá buscar a formação integral e adequada do estudante através de uma articulação entre o ensino, a pesquisa e a extensão/assistência. A metodologia de aprendizagem baseada em problemas está voltada para possibilitar ao estudante, qualquer que seja seu nível de escolaridade, construir seu conhecimento de tal forma que o capacite a resolver problemas práticos e a manter-se num processo permanente de aprendizado autodirigido. Para tanto, faz-se necessário que, durante o aprendizado, o aluno seja colocado diante de situações-problemas, para que, a partir delas, ele possa construir "árvores de opções", através de uma linha lógica reflexiva, chegando aos procedimentos adequados para cada realidade apresentada. A integração ensino-serviço em questão ocorre através da disciplina Integração Ensino, Serviço e Comunidade (IESC) ofertada nos três primeiros semestres do curso de Medicina. Este trabalho tem como objetivo descrever a operacionalização da integração ensino-serviço na Atenção Básica, dando destaque a educação permanente. A operacionalização será descrita com base na experiência pessoal do autora principal, à frente da Preceptoría no serviço. A educação permanente ocorreu de forma participativa onde os acadêmicos atuaram em atividades propostas pela equipe em um grupo de atividade física de idosos, de forma ativa. O grupo além de proporcionar palestras de instruções, também acompanhou os resultados frente o desempenho destes idosos quando submetidos as atividades com toda a equipe multidisciplinar. O conjunto de experiências vivenciadas em IESC fortalece o senso de equipe logo no início do curso de Medicina e tem grande potencial de provocar reflexos positivos no processo ensino-aprendizagem de construção do diagnóstico centrado no indivíduo, pois, de maneira precoce, conscientiza os discentes da importância da atenção integral, interdisciplinar e não centrada em uma categoria profissional.

**Palavras-chave:** Integração ensino-serviço. Integralidade. Educação popular.



## O uso do mapa conceitual no processo de ensino aprendizagem da disciplina de bioquímica humana no modulo de sistemas orgânicos integrados i

**CAMPELO, Y.D.M<sup>1</sup>; CAMPELO, V.M.B<sup>1</sup>; VASCONCELOS, A.C.C.G<sup>1</sup>; GARCÊS, T.C.C.S<sup>1</sup>; BEZERRA, J.P<sup>1</sup>; VAL, J.C.S.M.G<sup>1</sup>; LOPES, P.F<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L.C<sup>1</sup>; GOMES, J.R.S.C<sup>1</sup>.**

1 – Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí – FAHESP/IESVAP, Parnaíba, PI.  
[yuri.campelo@iesvap.edu.br](mailto:yuri.campelo@iesvap.edu.br)

### RESUMO

O modulo de sistemas orgânicos Integrados, consiste das disciplinas de anatomia, fisiologia, bioquímica, genética e embriologia e histologia. A disciplina de bioquímica por apresentar um nível de complexidade devido aos seus conteúdos de biomoléculas, rotas metabólicas e ciclos metabólicos bioquímicos foi desenvolvida alternativas que desperte o interesse e facilite o aprendizado nesta disciplina. O mapa conceitual é um diagrama de significados, de relações significativas entre definições. Um mapa conceitual se ramifica em diversos ramos de uma raiz central, no qual um conceito de um ramo da raiz é relacionado a outro conceito de outro ramo da raiz, proporcionando uma reconciliação, uma conexão entre conceitos que não era claramente perceptível. Este trabalho tem o objetivo de utilizar o mapa conceitual como estratégia de aprendizado na disciplina de bioquímica, mostrando a eficiência desta metodologia no processo de ensino aprendizagem. A metodologia foi desenvolvida em uma aula prática do laboratório morfofuncional da disciplina de Sistemas Orgânicos Integrados I do curso de medicina, com discentes do 1º período da faculdade FAHESP/IESVAP. Os estudantes foram divididos em grupos, cada grupo tinha 5 participantes. Cada grupo ficou responsável por um tema dentro da bioquímica humana relacionado a biomoléculas e rota metabólica. Os alunos tiveram um tempo de 40 minutos para elaboração do mapa conceitual e posteriormente cada grupo fez uma explanação do seu mapa conceitual para os demais grupos. Os resultados foram obtidos através das discussões com os discentes no momento da apresentação do que foi construindo. Os estudantes relataram que a construção do mapa conceitual permitiu a ligação e a aprendizagem de vários conceitos dentro da rota metabólica, que a metodologia utilizada promoveu a fixação dos conteúdos, pois no momento da construção aconteceu a discussão dos temas e cada um compartilhou o que sabia do conteúdo, os alunos relataram que foi possível interligar o que foi visto nas aulas teóricas de bioquímica fazendo uma ligação com a prática. A aprendizagem da disciplina de bioquímica ainda é um desafio para o professor e o aluno. Foi observado que os grupos construíram um mapa conceitual com muitas informações, promovendo uma poluição visual, isso demonstra a falta de prática dos alunos com este método. Os estudantes aceitaram muito bem esta metodologia, dizendo que a mesma facilitou o conhecimento, fixando os temas abordados. Observou-se que o mapa conceitual é um método eficaz, que facilita a didática do professor, a comunicação e interação entre os discentes e o docente.

**Palavras-chave:** Mapa conceitual. Ensino Aprendizagem e Bioquímica.

## **Step by step, Método de ensino que utilizam pontos positivos de diversas metodologias ativas e práticas inovadoras em educação superior**

**LUIZ, F. R.<sup>12</sup>; RODRIGUES, R.V.<sup>1</sup>; ALVES, F.F.<sup>1</sup>; GOTARDELO, M. P. S.<sup>1</sup>;  
FERREIRA, K. S. F.**

1 – FAHESA/ITPAC PALMAS- Faculdade de Ciências Humanas, Econômicas e Saúde, Palmas, TO.

2 – FESP Palmas, Fundação Escola de Saúde Pública de Palmas, Palmas, TO.

[Fernanda.luiz@itpacpalmas.com.br](mailto:Fernanda.luiz@itpacpalmas.com.br)

### **RESUMO**

A educação superior vem se adaptando e procurando formas de integrar toda a inovação tecnológica para atender o perfil da nova geração de alunos. Para isso os docentes devem estar em constante atualização a fim de transformar sua prática com auxílio das metodologias e estratégias ativas de aprendizagem. A experiência relatada é do grupo de formação da Pós-Graduação em Metodologias Ativas e Práticas Inovadoras do ITPAC Palmas – TO. A proposta além de elaborar uma metodologia com associações de métodos de aprendizagem e presença de diversas tecnologias, desperta o interesse dos alunos dos níveis fundamental, médio e superior. O objetivo é descrever a nova técnica de ensino e aprendizagem, nomeada STEP BY STEP. A metodologia é composta pela associação dos métodos Peer Instruction, TBL (Team Based Learning) e pelas estratégias digitais QR CODE e KAHOOT. As atividades tem a duração de um hora e são divididas em cinco passos: 1) Preparação pré classe: com antecedência mínima de sete dias e por meio do QR CODE o material educativo é disponibilizado para estudo prévio, por e-mail ou até mesmo pelas redes sociais; 2) Garantia do preparo: teste individual: utilizando kahoot survey com duas a quatro questões com duração de cinco minutos; 3) Teste em grupo, discussão e apelação: cinco a dez questões sobre o tema, para avaliar o trabalho em equipe com duração de trinta minutos; 4) Exposição dialogada pelo professor com slides resumos de maneira a abordar as dúvidas que surgiram após o teste individual e em grupo, com duração de dez minutos. 5) Aplicação dos conceitos: por meio do Kahoot quizz na solução de questões relevantes no contexto da prática profissional para finalizar a aula e reforçar conhecimento adquirido com duração de dez minutos. A descrição da metodologia Step by step orientará os professores na elaboração e execução de aulas mais dinâmicas baseada na aprendizagem por equipes. Espera-se com este modelo de aula o aluno aprenda de forma autônoma e colaborativa embasada em princípios centrais da aprendizagem de adultos, com valorização da responsabilidade individual dos estudantes perante as suas equipes de trabalho e também com um componente motivacional o uso de tecnologias para a atuação do professor de maneira mais atraente e inovadora.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Inovação. Tecnologia

## Metodologias ativas para o ensino de Saúde coletiva: um relato de experiência

**OLIVEIRA, T.R.<sup>1</sup>**;

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
<mailto:talyta.oliveira@uniptan.edu.br>

### RESUMO

A inserção de disciplinas que discutam políticas públicas sociais se faz de suma importância em nosso contexto atual, se considerarmos as novas exigências de formação do Ministério da Educação e também do mercado de trabalho. Na psicologia, especificamente, a maior parte dos psicólogos recém-formados encontra nas políticas públicas o seu primeiro emprego. Desta forma, apresentar a saúde coletiva e os princípios legais do Sistema Único de Saúde (SUS) se faz essencial para a formação do futuro psicólogo. As metodologias ativas de ensino surgem, nesse contexto, para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem, aumentando o prazer de estudar e fixando melhor os conteúdos dados em sala. O presente resumo pretende apresentar a Aula Invertida como estratégia de fixação de um dos conteúdos apresentados na disciplina de Introdução à Saúde Coletiva, a saber, os Princípios do SUS. Como metodologia, os alunos foram divididos em quatro grupos de, aproximadamente, dez pessoas, e tiveram como missão pesquisar sobre um dos Princípios do SUS. Eles puderam escolher o princípio que pesquisariam e também de que forma o mesmo seria apresentado: Uma pesquisa bibliográfica ou uma pesquisa de campo. Como abordagem, poderiam optar por falar de algum caso específico ou fazer uma pesquisa exploratória, desde que fosse seguida a seguinte estrutura na fala: Justificativa, Objetivos, Métodos de pesquisa, Dados Encontrados e Referências Bibliográficas. Foi solicitado que a apresentação da pesquisa fosse realizada de forma oral por todos os participantes, com o apoio de um Banner confeccionado pelos próprios alunos. Foram feitas quatro apresentações e quatro banners referentes às apresentações. Os alunos apresentaram os mesmos em sala de aula. Um dos trabalhos foi transformado em prática na Semana da Responsabilidade Social do UNIPTAN e foi apresentado pelas próprias alunas no V Congresso Brasileiro Psicologia: Ciência e Profissão, que aconteceu em 2018 na cidade de São Paulo.

**Palavras-chave:** Aula invertida. Saúde Coletiva. Princípios do SUS. Metodologias Ativas.

**ROBOT TRAB – Projetos robóticos no ensino jurídico.****VIEIRA, L. A. T. K.<sup>1</sup>; COSTA, J.H.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, D. G.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves.  
[kannoa1803@gmail.com](mailto:kannoa1803@gmail.com)

**RESUMO**

O presente trabalho é a adequação dos conteúdos das matérias de Direito Material do Trabalho, ministrados em sala de aula, com o método de projeto, onde os alunos desenvolvem “Robôs” jurídicos com os conhecimentos da matéria. Originou-se da percepção do alto número de “Robôs” jurídicos no mercado e o baixo número de patentes criadas em IES privadas em relação as públicas e o número inexistente para o Direito, diante desse campo não explorado, e observando a possibilidade do ensino através de projeto, foi proposto o ROBOT TRAB. Assim, foi proposto que desenvolvessem um mapa mental e um mapa conceitual acerca das relações de trabalho, especialmente emprego, rural e doméstico. Com os tópicos em linha, os próprios alunos irão estabelecer questões padrão do dia a dia, como quantas horas alguém pode trabalhar sem incorrer em horas extras, e quantas horas extras alguém pode fazer, além de questões sobre segurança do trabalho, trabalho noturno, férias, FGTS, descontos e por fim, a remuneração. Com base nas informações passadas, iriam demonstrar quanto o usuário deveria receber por mês. Também seriam capazes de simular uma rescisão do contrato de trabalho, com os dados fornecidos, ao menos, um valor estimado para cada ponto. Em seguida o questionário pronto, a estrutura seria encaminhada a outros cursos, como exemplo eng. de produção ou administração para a criação de um aplicativo que pudesse ser acessível à comunidade e talvez, até comercial. Após a realização do “ROBÔ”, os alunos fariam um pôster sobre como foi desenvolvida a atividade e enviado para mostra científica institucional ou para eventos e congressos. Desta forma os alunos exerceriam o conhecimento, demonstrando aptidão sobre a matéria e reforçando o conhecimento através de métodos ativos como mapa mental, projeto, estudo de casos e e-portfolio; também alcançariam de forma complementar uma ação de extensão, produzindo um recurso para a comunidade e contribuindo pela efetivação de direitos, além de, também, ser uma forma de pesquisa e produção científica tendo como resultado inicial pôsteres, mas que poderão continuar a pesquisa e produzir artigos sobre, além da patente do sistema, coisa rara na área do direito. O robô a ser desenvolvido pode ser aproveitado, em elementos do mapa mental para outras matérias, especialmente direito material cível, Reais, Família, Sucessão. Também fora desenvolvido outro projeto, idêntico, ROBOT PROCESS, com os alunos de Processo do Trabalho, ambos os projetos se encerraram em 2018 de forma exitosa, aguardando equipe técnica materializar os resultados.

**Palavras-chave:** Ensino por Projetos. Direito do Trabalho. Metodologia ativa.

## O uso do Arco de Maguerez como ferramenta reflexiva social na integração ensino-serviço em um curso de Medicina

**SILVA, G. P.<sup>1</sup>; BEZERRA, J.B.<sup>1</sup>; VAL, J.C.S.M.G<sup>1</sup>; CAVALCANTE, P.L<sup>1</sup>  
MACHADO, M.M.P.<sup>1</sup>**

1 – FAHESP-IESVAP, Faculdade De Humanas, Exatas e Saúde Do Piauí – Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, Piauí  
[gilbertoportela@gmail.com](mailto:gilbertoportela@gmail.com)

### RESUMO

Atualmente mudanças estimuladas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais apontam para a necessidade da formação de um profissional crítico-reflexivo, sensível à sua realidade social e com capacidade de transformá-la. O Arco de Charles Maguerez contempla esta demanda, inserindo os discentes no exercício de reflexão dentro das demandas de um território de saúde onde desenvolvem ações no contexto da integração ensino-serviço. As seguintes etapas são observadas no desenvolvimento desta metodologia ativa: observação da realidade, identificação dos problemas, teorização, planejamento (hipóteses) e aplicação. Este trabalho tem como objetivo descrever a aplicação do Arco de Charles Maguerez numa disciplina de integração ensino-serviço na Atenção Básica. A operacionalização será descrita com base na experiência pessoal de um ano e meio do autor principal, à frente da Preceptoria no serviço. Os grupos são orientados a reconhecer demandas/problemas dos territórios onde ocorre a preceptoria. A partir da escolha de um problema marcante, o Arco é desenvolvido e uma data é escolhida para a execução de uma ação que pode ocorrer na UBS – Unidade Básica de Saúde ou na comunidade. Resultados excelentes foram observados nas ações envolvendo os alunos, como criação de grupos de convivência para idosos em uma área onde antes não existia e desenvolvimento de um cronograma de ações para integrar as equipes atuantes em um território para melhor monitorar doenças crônicas em um outro território de saúde. As etapas do Arco têm demonstrado bons resultados na construção de discentes socialmente críticos e com olhar mais reflexivo sobre os processos de trabalho e sobre os determinantes sociais de saúde.

**Palavras-chave:** Arco de Maguerez. Integração ensino-serviço. Medicina.

## **Indo além do ensino tradicional: uma prática pautada no game dominó.**

**SPERANDIO, N. E.<sup>1</sup>; ANDRADE, L. N.<sup>1</sup>**

*1 - Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN.*

[natalia.sperandio@uniptan.edu.br](mailto:natalia.sperandio@uniptan.edu.br)

[Livia.andrade@uniptan.edu.br](mailto:Livia.andrade@uniptan.edu.br)

### **RESUMO**

O presente trabalho possui como propósito demonstrar a aplicação de uma prática que possui respaldo na Metodologia Ativa: o uso do dominó. Para isso, faremos a apresentação da aplicação desse jogo para o curso de Educação Física no Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN. Pautada em uma pesquisa bibliográfica, buscamos demonstrar de que forma o game, nesse caso o dominó, pode auxiliar o docente na avaliação diagnóstica e na revisão para a prova do conteúdo de uma determinada disciplina, nesse caso específico, do ensino de informática. Como resultado, verificamos que ao trazermos para o ambiente de ensino algo já conhecido, experienciado pelos discentes, como o dominó, tornamos nossa prática pedagógica mais ativa, interessante, motivando, assim, a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativa. Gamificação. Dominó.

## Exploração Científica no Laboratório: um Meio de Aprendizagem Ativa no Ensino Experimental de Química Inorgânica para Engenharia Química

AGUIAR, V. S.<sup>1</sup>; GOLDSCHMIDT, I. A.<sup>1</sup>; VILLANUEVA, S. B. L.<sup>1</sup>

1 - Centro Universitário Facens (UniFacens).

[valeska.aguiar@facens.br](mailto:valeska.aguiar@facens.br)

[isaias.goldschmidt@facens.br](mailto:isaias.goldschmidt@facens.br)

[sandra.lopes@facens.br](mailto:sandra.lopes@facens.br)

### RESUMO

As metodologias ativas de ensino e aprendizagem no ensino de Ciências podem ser compreendidas como estratégias aplicadas pelo professor com o fim de tornar o aluno mais envolvido e mais motivado em aprender os conceitos discutidos em sala de aula. No presente trabalho, propõe-se um meio diferente de desenvolver as tradicionais aulas de laboratório de Química Inorgânica, dentro do contexto de um curso de Engenharia Química para uma turma de segundo semestre. Este meio consiste em estimular a criatividade e a capacidade de investigação no aluno em vez de se trabalhar com roteiros experimentais pré-estabelecidos pelo professor, uma vez que a metodologia em questão permite que o próprio aluno busque, investigue, explore, ensaie, tente e desenvolva sua própria prática experimental dentro de um determinado tema. Tais ações discentes caracterizam o meio ativo de ensino por exploração científica em laboratório. Com isso, no trabalho aqui apresentado, foram desenvolvidas práticas orientadas pela professora sobre determinados temas dentro da esfera da Química Inorgânica que possibilitaram aos alunos alcançar níveis superiores dos patamares do domínio do Conhecimento de acordo com a taxonomia de Bloom. A superação de categorias de aprendizagem inferiores, baseadas na repetição, proporcionou, em maior extensão em relação ao modelo de ensino experimental tradicional, uma maior internalização do conhecimento científico, uma vez que este pôde ser (re)construído a partir das concepções alternativas internas dos próprios estudantes.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Exploração científica. Ensino experimental. Química Inorgânica. Engenharia Química.

## A taxonomia da aprendizagem significativa de fink no planejamento de aulas ativas

**BELTRÃO, A. L. F.<sup>1</sup>**

1 - *Escola Superior de Propaganda e Marketing / ESPM-RJ.*  
[abeltrao@espm.br](mailto:abeltrao@espm.br)

### RESUMO

Nos planos de ensino-aprendizagem (PEAs), a Taxonomia Bloom (Krathwohl, 2002) é utilizada para o planejamento dos objetivos educacionais das disciplinas, porém não permite antever quais atividades didáticas são mais adequadas para engajar os estudantes em um processo de ensino/ aprendizagem. Tal engajamento se dá quando o estudante vê sentido no que está aprendendo, e inicia um processo ativo de aprendizagem significativa. A Taxonomia da Aprendizagem Significativa de Fink (2007) propõe seis categorias de aprendizagem que podem atuar como chaves para motivar os estudantes e assim levá-los a entrarem em ação. O artigo apresenta uma estratégia para o design de cursos baseada na combinação dessas categorias de aprendizagem em chaveiros de atividades que favorecem a aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Aprendizagem significativa. Design de cursos. Metodologias Ativas. Ensino. Motivação.



## O uso das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem: um olhar na alfabetização anos iniciais 6 a 8 anos

**SILVA, E. C.<sup>1</sup>; BORGES, P. L.<sup>1</sup>; SOUZA, S. F.<sup>1</sup>; CIACCI, L. S.<sup>1</sup>**

1 - UNIS-MG

[elaineconde38@gmail.com](mailto:elaineconde38@gmail.com)

[pativga@hotmail.com](mailto:pativga@hotmail.com)

[suzanavga@hotmail.com](mailto:suzanavga@hotmail.com)

[livia.ciacci@unis.edu.br](mailto:livia.ciacci@unis.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho aborda o uso das Metodologias Ativas no processo de ensino-aprendizagem sob um olhar especial para a alfabetização anos iniciais. Tal abordagem se faz necessária visto que hoje os nossos alunos pertencem a gerações que nasceram num contexto global no qual as novas tecnologias estão muito desenvolvidas e a quantidade de informações que lidamos no dia a dia é muito grande. A geração Alpha está inserida nesse processo, onde vão vivenciar um ensino mais personalizado, autônomo, híbrido e baseado em projetos, com foco no aluno e não no conteúdo. O objetivo desse estudo é conhecer os aspectos que envolvem o desenvolvimento da aprendizagem de crianças de seis a oito anos de maneira que o leitor possa visualizar a importância do uso de Metodologias Ativas na fase inicial de alfabetização, o papel do professor e sua intervenção com atividades mais ativas. A partir das pesquisas, tornou-se possível ter uma visão mais clara sobre as contribuições das Metodologias Ativas que influenciam na aprendizagem humana, com técnicas e formas de trabalhar o processo de ensino aprendizagem focado no aluno sendo o protagonista da construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Ensino-Aprendizagem. Alfabetização.

## O ensino de engenharia para um deficiente visual na perspectiva do docente – um estudo de caso para a disciplina de física 1

FERRAZ, A. A. D. M. C.<sup>1</sup>

1 - FACENS

[ana.ferraz@facens.br](mailto:ana.ferraz@facens.br)

### RESUMO

A docência universitária passa por um período de grandes mudanças e desafios a serem conquistados. O trabalho do professor, nesse contexto tem se resignificado, os alunos agora são ativos em seu processo de aprendizagem e o docente tem que reaprender o que entende por ensinar e aprender. O perfil dos estudantes também está mudando, alunos com deficiências cada vez mais estão tendo acesso ao ensino superior. Esse artigo vai tratar das reflexões e mudanças que ocorreram na prática de um docente devido a presença de um aluno com Deficiência Visual (DV) na turma da disciplina de Física I. Também faz apontamentos em relação aos aspectos das aprendizagens dos outros alunos que foram beneficiados por essas adaptações que houveram nos materiais para que o aluno tivesse acessibilidade ao conteúdo.

**Palavras-chave:** Inclusão. Ensino de Engenharia. Ensino de Física

## A metodologia *Think-Pair-Share* como estratégia para a melhoria da habilidade de escrita

NUNES, D. M.<sup>1</sup>; PEREIRA, D. F. B.<sup>1</sup>; SCHERER, A. P. Z.<sup>1</sup>

1 - Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre.

[dan7\\_7@hotmail.com](mailto:dan7_7@hotmail.com)

[diegofbpereira@yahoo.com.br](mailto:diegofbpereira@yahoo.com.br)

[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)

### RESUMO

A metodologia Think-Pair-Share é uma estratégia de metodologia ativa onde o professor gera uma situação problema através de perguntas que serão respondidas pelos alunos em três tempos distintos: Think, o aluno ganha um tempo para resolver o problema individualmente; Pair, o aluno resolve o problema em pares; Share, as respostas dos pares são compartilhadas entre todos os alunos. Há diversas vantagens relatadas pela bibliografia no que diz respeito ao uso da metodologia ativa TPS na sala de aula, no entanto, este estudo tem como objetivo relatar as investigações das possíveis contribuições desta metodologia na melhora da produção de pequenos textos. O experimento foi desenvolvido com acadêmicos do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária na disciplina de Ecologia Fundamental. Foram analisadas as produções textuais desenvolvidas pelos alunos na etapa Think. Para a avaliação dos trabalhos dos alunos, os problemas de escrita foram classificados em nível básico, médio e complexo. Os resultados demonstraram a potencialidade da metodologia TPS como estratégia facilitadora para a melhoria da produção de pequenos textos. Além disso, ainda que a TPS não tenha tido como alvo principal o desenvolvimento de competências de produção textual, esta metodologia foi capaz de produzir um efeito-escola positivo sobre tais competências.,

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas; Aprendizagem Cooperativa; Think-Pair-Share; Produção Textual.

## **Roteiro para encenação teatral: metodologia ativa na disciplina de Direito Romano**

**GRIVOT, D.C.H.<sup>1</sup>; SCHERER, A.P.Z.<sup>1</sup>; GARCIA, L.S.<sup>1</sup>**

*1 - Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre.*

[deboraromanista@gmail.com](mailto:deboraromanista@gmail.com)

[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)

[leticia.faculdade@dombosco.net](mailto:leticia.faculdade@dombosco.net)

### **RESUMO**

Neste trabalho encontra-se o relatório da atividade realizada na disciplina de Direito Romano como utilização de Metodologia Ativa, especificamente a elaboração de roteiro para encenação teatral. O resultado pretendido com a atividade pode ser aferido na classificação conhecida como Taxonomia de Bloom. A utilização desta ferramenta pedagógica habilita o aluno e credibiliza a disciplina na formação do jurista como um todo. Esta metodologia possibilitou que o aluno dedicado a participar do projeto desenvolvesse a habilidade de compreender, analisar e transformar o conteúdo em uma “metaforma” não usual no Direito, possibilitando o desenvolvimento da habilidade primária da construção de diálogos e da teatralização necessária à atuação como advogado.

**Palavras-chave:** Direito Romano. Metodologia Ativa. Taxonomia de Bloom. Roteiro Teatral.

## **Diseño incremental de experiencias interdisciplinarias: uma experiência no curso de sistemas de informação**

**SCHERER, A.P.Z.1; BRUM, L.F.2; GARCIA, L.S.3**

1 - Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre

[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)

[liandersonfranco@gmail.com](mailto:liandersonfranco@gmail.com)

[leticia.faculdade@dombosco.net](mailto:leticia.faculdade@dombosco.net)

### **RESUMO**

Este artigo tem o propósito de relatar a experiência do desenvolvimento de um projeto interdisciplinar em um curso de Sistemas de Informação de uma instituição de ensino superior privado. O projeto interdisciplinar foi desenvolvido através da metodologia Diseño Incremental de Experiencias Interdisciplinarias cujas etapas bem definidas propiciaram a oportunidade de seu desenvolvimento durante uma reunião de Colegiado de Curso. O projeto envolveu 07 (sete) disciplinas, 06 (seis) professores e 28 (vinte e oito) alunos. Ao término do projeto, realizou-se uma pesquisa qualitativa e quantitativa que buscou avaliar a atividade proposta do ponto de vista dos alunos, sendo estes os componentes da amostra. Os resultados coletados mostraram que os alunos se sentiram satisfeitos com a proposta, sendo os principais benefícios a cooperação dos trabalhos em grupo e a possibilidade de vivenciar problemas reais, tanto técnicos quanto comportamentais, de suas atuações como egressos do curso inseridos no mercado de trabalho.

**Palavras-chave:** Interdisciplinaridade. Diseño Incremental de Experiencias Interdisciplinarias. Sistemas de Informação. Pastoral Universitária.

## **Sala de aula invertida torna acadêmicos mais autônomos no processo de aprendizagem**

**LAU, L.P.R<sup>1</sup>**

1 - Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre/RS.  
[liegeprl@gmail.com](mailto:liegeprl@gmail.com)

### **RESUMO**

A Sala de Aula Invertida (flipped classroom) é uma metodologia ativa que torna o aluno o centro do processo de aprendizagem. Ela ocorre em espaços não restritos a sala de aula, transformando o estudante dependente-passivo em uma pessoa ativa no seu desenvolvimento. Este artigo visa mostrar a aplicação desta ferramenta realizada numa instituição de nível superior em duas turmas de acadêmicos de diferentes cursos (Direito e Administração). Os acadêmicos assistiram alguns vídeos sobre o tema selecionados pelo professor com antecedência contendo o conceito, exemplos, legislação até questões de postura ético-profissional. Na aula presencial, o aluno com conhecimento prévio do tema esclareceu as dúvidas e reflexões com o professor/facilitador, mediante uso de plataforma digital online. Os acadêmicos demonstraram um grau de satisfação muito elevado com a aplicação do método e aprendizado significativo. Esta metodologia indicou ser uma ferramenta pedagógica que contempla as necessidades dos alunos do século XXI

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Sala de aula invertida. Papel professor-aluno.

## A utilização de metodologias ativas como instrumento de autonomia e de aprendizagem

BOAS, P. M. P. V.<sup>1</sup>; PEDERIVA, R. A.<sup>1</sup>; PAIVA, L. R.<sup>1</sup>

1 - Unis/MG  
[lucas@unis.edu.br](mailto:lucas@unis.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho analisa como as metodologias ativas pode favorecer no processo de autonomia e ensino aprendizagem. Tal abordagem se faz necessária, pois são muitos os benefícios ao trazer as metodologias ativas para dentro da sala de aula. O objetivo deste trabalho é refletir o aluno como o centro do processo de ensino-aprendizagem, participando ativamente e sendo responsável pela construção do seu próprio conhecimento através das metodologias ativas. Esta tarefa está respaldada através de revisão bibliográfica. O presente estudo nos convida a refletir que, o principal objetivo deste novo modelo de ensino é incentivar os alunos para que aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais. Colocar o aluno como o centro do processo ensino aprendizagem partindo de uma aprendizagem significativa que priorize pesquisa, onde o aluno possa criar, construir, inventar e reconstruir os saberes. Rompendo com a aprendizagem passiva e desmotivadora, que coloca o professor como detentor do conhecimento. As metodologias ativas podem nos levar a proporcionar uma educação inovadora, pois coloca o aluno como o protagonista do aprendizado.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Autonomia. Ensino-Aprendizagem.

## O emprego da metodologia *World Café* como alternativa pedagógica de aplicação de conteúdos no ensino médio

SOUSA, I. A. A. D.<sup>1</sup>; MIRANDA, M. G. S. R.<sup>1</sup>; CHAGAS, W. L. S.<sup>1</sup>; PAIVA, L. R.<sup>1</sup>

1 – UNIP-MG

[ingrid.dias@professor.unis.edu.br](mailto:ingrid.dias@professor.unis.edu.br)

[mirandamaqali@yahoo.com.br](mailto:mirandamaqali@yahoo.com.br)

[lucas@unis.edu.br](mailto:lucas@unis.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho investiga a metodologia ativa *World Café* demonstrando a sua funcionalidade na aplicação de conteúdos em alunos do ensino médio. Tal abordagem é fundamental, visto que o cenário atual da educação conta com planos didáticos inflexíveis à participação direta do discente na construção do próprio aprendizado e do pensamento crítico. O objetivo é auxiliar os profissionais da área a alcançar os propósitos traçados dentro do seu processo de ensino-aprendizagem. Este intento será possível mediante à revisão bibliográfica de autores referência no assunto, principalmente, Juanita Brown e David Isaacs (2007) – os criadores da metodologia. O estudo exibiu a finalidade do *World Café* e o seu caráter colaborativo onde o aluno é o centro da experiência educacional, com autonomia suficiente para protagonizar e desenvolver o seu aprendizado sob a mediação do docente. Pretende-se ainda, buscar na literatura um guia de aplicação da metodologia, bem como a contribuição para as práticas educacionais integradas.

**Palavras-chave:** World Café. Educação. Metodologia Ativa.



## Professores e projeto de trabalho: uma conquista sem fim

**MACIENTE, E.<sup>1</sup>; MACHADO, F. <sup>1</sup>; SIGIANI, S.<sup>1</sup>; ROSA, L.<sup>1</sup>**

1 - Centro Universitário do Sul de Minas.

[elica.maciente@alunos.unis.edu.br](mailto:elica.maciente@alunos.unis.edu.br)

[fabiana.machado@professor.unis.edu.br](mailto:fabiana.machado@professor.unis.edu.br)

[shirley.oliveira@alunos.unis.edu.br](mailto:shirley.oliveira@alunos.unis.edu.br)

[lucas@unis.edu.br](mailto:lucas@unis.edu.br) .

### RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma abordagem sobre a prática educacional a partir dos trabalhos com projetos, demonstrando sua importância e os benefícios no processo de aprendizagem. Trata, ainda, de diferenciar projetos de trabalho de pedagogia de projetos, e também de métodos tradicionais. O projeto de trabalho, apesar de despertar muito curiosidade entre alunos e professores, ainda é desconhecido por muitos, o que impede aplicação no desenvolvimento das crianças na escola. O presente trabalho propõe uma reflexão com os professores da Educação Infantil, sob o desenvolvimento dos Projetos de trabalho nas Escolas Particulares da cidade de Varginha, uma análise dos seus benefícios, a exposição de seus diferentes tipos, como também visa orientar os professores sobre tais aspectos. Esta pesquisa investiga a possibilidade de organizar o trabalho pedagógico através de Projetos de Trabalho. Apresenta, primeiramente, a revisão da literatura, o que já revela o interesse crescente dos educadores brasileiros em divulgar a proposta dos projetos, tomada como uma postura pedagógica. Busca num segundo momento, conhecer o que os educadores pensam acerca dos projetos e revelam-se as ações são permeadas pelas ideias trazidas a partir desta proposta.

**Palavras-chave:** Professores. Projetos de Trabalho. Trabalho Pedagógico. Escola.

## O jogo como método ativo de aprendizagem do Direito Processual Civil

**MELO, F. S.<sup>1</sup>**

*1 - FAE - Centro Universitário*

### **RESUMO**

O engajamento estudantil é de longe o mais complicado componente à aplicação bem-sucedida do aprendizado ativo. Obter este engajamento em matérias mais pesadas, aparentemente mais pragmáticas e menos flexíveis à formulação de atividades diferenciadas de ensino exigem um professor ainda mais criativo e disposto. O presente trabalho traz alguns modelos de jogos capazes de obter tal engajamento dos alunos envolvendo-os de modo leve e divertido nos temas mais densos do Processo Civil.

**Palavras-chave:** Aprendizado ativo. Gameficação. Processo Civil.

## **Estudo de caso da aplicação do *Peer Instruction* no ensino superior: prática docente e engajamento discente.**

**SANTOS, R. T.<sup>1</sup>; GAZONI, R. L.<sup>1</sup>; ACANTARA, E. F. S.<sup>2</sup>**

1 -Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) e Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB).

2 – Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB)

[rafa.teixeira@gmail.com](mailto:rafa.teixeira@gmail.com).

[rosenclever@gmail.com](mailto:rosenclever@gmail.com)

### **RESUMO**

Este estudo tem como objetivo principal apresentar cenários, dentro do ensino superior, nos quais foram aplicadas práticas de metodologias ativas de aprendizagem e proposições de uso. Dentre essas estratégias, o Peer Instruction foi selecionado por ser uma abordagem cuja aplicação em disciplinas do curso de Sistemas de Informação vai ao encontro de ferramentas que auxiliam em sua utilização e, conseqüentemente, alcançam bons resultados no seu uso. Também se produz uma recomendação de uso do Peer Instruction e se fornece subsídios para que outros docentes possam reproduzir este método, a fim de se obter os bons resultados esperados. Ao optarmos por essa metodologia ativa de aprendizagem, pretende-se promover a implementação de um aprendizado significativo, na tentativa de formar profissionais ativos e aptos a desenvolver suas práticas profissionais por meio de uma visão crítica e reflexiva da realidade, instigando-os, enquanto discente, a examinarem, refletirem, se relacionarem aos pares e darem novo significado às suas descobertas. Com este artigo deseja-se, também, disponibilizar estudos de caso que possam ser replicados em situações semelhantes às apresentadas, de tal maneira que de posse dos resultados alcançados seja possível, em um trabalho futuro, gerar um guia para aplicação e verificação de aprendizagem por meio das técnicas e estratégias ativas, tanto no ensino superior quanto em outros níveis de formação, adequados no julgamento do leitor.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Aprendizagem significativa. Peer Instruction. Estudo de caso. Ensino superior.

## Uma proposta de ensino-aprendizagem utilizando gamificação: Match Based Learning

YAMASHITA, N. P. L.<sup>1</sup>; PARTATA, A. K. <sup>1</sup>; RIBEIRO, A. L. R. <sup>1</sup>

1-Centro Universitário Tocantinense Presidente Antônio Carlos – UNITPAC

[natalia\\_lanzoni@hotmail.com](mailto:natalia_lanzoni@hotmail.com)

[anettepartata@hotmail.com](mailto:anettepartata@hotmail.com)

[analuciaroselino@yahoo.com.br](mailto:analuciaroselino@yahoo.com.br)

### RESUMO

O Match Based Learning é uma proposta de metodologia ativa de ensino, baseada em gamificação, que se justifica pela necessidade de inovação frente ao que é atualmente utilizado em sala de aula. A metodologia é baseada em um jogo de disputa entre equipes, as quais elaboram questões relacionadas à temática da aula e, na sequência, o professor analisa e seleciona as questões que serão utilizadas no duelo entre as equipes. A proposta segue as seguintes etapas: exposição do tema pelo professor, divisão das equipes, elaboração das questões, discussão das perguntas e respostas, nomeação das equipes e seleção dos líderes do jogo, e, o jogo em si, em que há duelos entre os integrantes de cada equipe, utilizando como perguntas as questões previamente selecionadas pelo docente. Para cada duelo, pode-se atribuir um valor. A metodologia pode ser associada a outros tipos de métodos de ensino como rotação por estações, sala de aula invertida, aula expositiva, aula dialogada, aula prática e outras que poderão ser inseridas conforme a necessidade do professor na apresentação do tema. Considera-se que esta metodologia favorece a participação e interação dos alunos, bem como o interesse pelo tema proposto. Além disso, coloca o aluno como centro do aprendizado, utilizando o jogo como facilitador do seu desenvolvimento acadêmico, propiciando a geração de conhecimento. Acredita-se que o Match Based Learning contribui de forma positiva para que os objetivos traçados em sala de aula sejam alcançados, proporcionando ao aluno a construção de conhecimento e desenvolvimento de habilidades e atitudes.

**Palavras-Chave:** Aprendizagem. Gamificação. Jogo. Match Based Learning. Metodologias Ativas.

## O uso do arduíno como proposta para uma aprendizagem mais significativa

CARDOSO, L. R.<sup>1</sup>; VENTURA, R. C. M. O.<sup>1</sup>; SOUZA, R. A.<sup>1</sup>; MENDES, A. A.<sup>1</sup>

1.-UNIFACIG

[luroca@sempre.facig.edu.br](mailto:luroca@sempre.facig.edu.br)

[ritakmartins@hotmail.com](mailto:ritakmartins@hotmail.com)

[reginaldoberbert@hotmail.com](mailto:reginaldoberbert@hotmail.com)

[andrealettras@yahoo.com.br](mailto:andrealettras@yahoo.com.br)

### RESUMO

A educação atual passa por várias inquietações e questionamentos, sendo a mais crucial a busca por estabelecer métodos que favoreçam o nível de aprendizagem dos estudantes. Com o avanço tecnológico e o despertar de um novo perfil dos aprendentes, urge um novo formato de ensino que se pautar, principalmente no desenvolvimento de habilidades e competências. Em função dessa nova realidade, o uso da robótica na educação objetiva propor um diferencial na aprendizagem dos discentes tornando-a mais significativa e mais desafiadora. Nesse sentido, este trabalho relata uma experiência de um projeto como alternativa de aprendizagem no curso Superior em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) em uma Faculdade de Minas Gerais. Objetivou-se analisar o comportamento, as atitudes e as habilidades/competências desenvolvidas pelos discentes frente à aplicação da metodologia ativa de aprendizagem, no caso Aprendizagem Baseada em Projetos (PjBL). Como método de avaliação e coleta de informações, foi utilizada a observação participante por parte dos docentes e verificou-se um maior engajamento dos discentes com os objetivos de aprendizagem das disciplinas propostas. Os discentes, na visão dos docentes, tornaram-se mais motivados, criativos, participativos e curiosos; além disso, registrou-se o maior engajamento dos alunos na conclusão das tarefas e a busca do conhecimento como forma de resolver o problema proposto no projeto, o que permitiu que alargassem seus conhecimentos a respeito da Linguagem de Programação utilizada de forma mais completa.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Projeto. Arduíno. Ensino-Aprendizagem.

## As metodologias ativas no ensino da contabilidade: relato de experiências na sala de aula

VARGAS, S. B.<sup>1</sup>; SCHERER, A. P. Z.<sup>1</sup>; GARCIA, L. S.<sup>1</sup>

1- Faculdade Dom Bosco de Porto Alegre

[sandrabeloli@terra.com.br](mailto:sandrabeloli@terra.com.br)

[adriana.scherer@gmail.com](mailto:adriana.scherer@gmail.com)

[leticia.faculdade@dombosco.net](mailto:leticia.faculdade@dombosco.net)

### RESUMO

O objetivo desse artigo é relatar as experiências de aplicações de metodologias ativas em um curso de ciências contábeis de uma instituição privada de ensino superior. A pesquisa caracteriza-se como descritiva com abordagem qualitativa realizada através de um estudo de caso. As metodologias de ensino utilizadas foram sala de aula invertida e aprendizagem baseada em problema. Os resultados apresentam as perspectivas do docente e dos discentes. Na opinião dos discentes as metodologias propiciaram um melhor entendimento do conteúdo desenvolvido na sala de aula, aproximando a teoria da prática no mercado de trabalho. Para os docentes a avaliação positiva em termos de aprendizagem e relacionamento interpessoal reforçam que a utilização das metodologias ativas deve ser adotada no Curso de Ciências Contábeis.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas de Ensino. Sala de Aula Invertida. Aprendizagem Baseada em Problema. Contabilidade.

## Educação 3.0 e Gamificação: um relato de experiência no Ensino Superior

**ALVARENGA, F. O.<sup>1</sup>; ANDRADE, L. N.<sup>1</sup>**

*1-Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves - UNIPTAN*

[fabiola.alvarenga@uniptan.edu.br](mailto:fabiola.alvarenga@uniptan.edu.br)

[livia.andrade@uniptan.edu.br](mailto:livia.andrade@uniptan.edu.br)

### RESUMO

A sociedade contemporânea está cada vez mais marcada por diversas transformações, e conforme isso vem ocorrendo, altera-se também a forma de educar. Assim, a Educação 3.0 surge como uma nova perspectiva, que tem como desafio uma educação inovadora, na qual o professor possa despertar o interesse dos alunos envolvendo-os ativamente nas aulas. Contudo, discute-se sobre novas metodologias de ensino e tecnologias, as quais o sistema educacional possa utilizar para atingir a nova geração, buscando maior engajamento dos alunos e promovendo uma aprendizagem significativa e ativa. Nesse sentido, a gamificação vem ganhando visibilidade por sua capacidade de criar experiências significativas, e recentemente sua aplicação tem sido observada na educação. Logo, esse artigo procura mostrar a aplicação dos games na Educação como uma oportunidade para o desenvolvimento ativo do aluno. Esse estudo é fruto de uma experiência de gamificação no Ensino Superior, apresentando um relato sobre a utilização do Jogo da Nave Espacial disponível na ferramenta Socrative. Através dessa experiência foi possível verificar que os objetivos propostos foram alcançados e os alunos desenvolveram suas habilidades e aplicaram seus conhecimentos de forma mais dinâmica, interativa e colaborativa.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativa. Games na Educação. Socrative.

## **Gamificação para a disciplina de direito empresarial para o curso de Administração**

**MACIEL, L. P.<sup>1</sup>**

1-UNIMAR – Universidade de Marília e Centro Universitário Toledo  
[luccas\\_maciel@toledoprudente.edu.br](mailto:luccas_maciel@toledoprudente.edu.br)

### **RESUMO**

O presente artigo objetiva demonstrar a aplicação da metodologia ativa de ensino aprendizagem no ensino superior, especificamente da utilização da gamificação para o curso de Administração, no que toca à disciplina Direito Empresarial. Os temas de Direito Empresarial são de suma importância para os alunos do curso de Administração, porém, por serem temas muito teóricos e, muitas vezes, de difícil compreensão pelos alunos, foi desenvolvida uma atividade prática de gamificação para amenizar a complexidade do tema, fazendo com que os alunos pudessem aprender temas importante do Direito Empresarial a partir de um “game” bastante simples e que colocou as equipes para se confrontarem, fazendo com que aprendessem de maneira lúdica, interativa, colaborativa e com premiação para a equipe vencedora. Ficou evidenciado que a utilização dessa metodologia potencializou os resultados de aprendizagem e o grau de participação dos alunos em sala de aula durante todo o decorrer do semestre.

**Palavras-chave:** Administração. Direito. Ensino. Gamificação. Metodologia Ativa.



## A aplicação da gestão de projetos no projeto integrador de uma ies e seus efeitos

LIMA, L. M. E. S.<sup>1</sup>; ALENCAR, R. S. S.<sup>1</sup>

1-UNIPTAN-Instituto Presidente Tancredo de Almeida Neves

[luciana.lima@uniptan.edu.br](mailto:luciana.lima@uniptan.edu.br)

[raianna.alencar@uniptan.edu.br](mailto:raianna.alencar@uniptan.edu.br)

### RESUMO

As transformações ocorridas no mundo no ambiente tecnológico, econômico, ambiental tem provocado profundas mudanças na sociedade. Nesse sentido, a busca por competitividade, gerou alterações e intensificou os esforços das instituições de Ensino Superior (IES) em buscar novas alternativas nos seus processos de ensino-aprendizagem. Dessa maneira, há a tendência do uso da Gestão de Projetos como método para tornar o ensino mais dinâmico e próximo a realidade das organizações e dos discentes. Este artigo, buscou descrever a aplicação da Gestão de Projetos no Projeto Integrador de uma IES e identificar seus principais efeitos no processo de ensino aprendizagem das equipes e de seus componentes.

**Palavras-chave:** Gestão de Projetos. Projeto Integrador. IES. Aspecto Sócio-Ambiental.

## Usando Aprendizagem Baseada em Projetos na produção de protótipos de recursos de tecnologias assistivas

**DEUS, L. C. J. <sup>1</sup>**

*1-Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA  
lujasmin@gmail.com*

### RESUMO

O trabalho apresenta o uso da estratégia metodológica de PBL – Project-Based Learning (Aprendizagem Baseada em Projetos) como um elemento essencial para fomentar a aprendizagem dos alunos no curso de graduação de Sistemas de Informação da UniFOA, quanto ao conteúdo Tecnologias Assistivas, afim de incentivar a investigação sobre o tema, encontrar soluções práticas, culminando em projetos concretos. Como padrão de projeto foi utilizado no desenvolvimento da pesquisa o Gold Stand PBL, com os 7 (sete) elementos de design do projeto, tendo as habilidades essenciais de conhecimento, compreensão e sucesso do projeto focadas nos objetivos de aprendizagem, conteúdos e habilidades padrões, como pensamento crítico/solução de problemas, colaboração e autogestão. Diversas ferramentas tecnológicas disponíveis no portal acadêmico da instituição auxiliaram as atividades interativas e socialização do planejamento e da construção coletiva do projeto por turma. Sendo um ambiente virtual de sala de aula, permitiu continuidade do desenvolvimento do projeto em momentos extras classes. A exposição dos projetos aconteceu nas comunicações orais, de pôsteres e/ou protótipos. A avaliação do trabalho apresentou que os alunos identificaram a importância da resolução do problema gerador, bem como ampliaram seu conhecimento sobre o assunto. A prática pedagógica utilizando a PBL foi fundamental na pesquisa para estimular de forma contínua a criatividade e a capacidade de avaliação crítica do aluno, que participou de forma ativa de todo processo, interessado principalmente no sentido de uma contribuição efetiva e social, com os projetos criados de recursos possíveis de fabricação e utilização para benefício dos portadores de necessidades especiais.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Metodologias Ativas. Tecnologias Assistivas.

## **Iniciação científica e pesquisa em estratégias ativas para a aprendizagem.**

## Formação, Competência e Empregabilidade dos alunos de Pedagogia do Centro Universitário Eniac

**VIANNA, S. C. G.<sup>1,2</sup>, CARVALHO, R. Q. P.<sup>1</sup>, BONDIOLI, S.C.G.<sup>1,2</sup>**

1 – NIP - Núcleo de Inovação Pedagógica do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 – NUPE - Núcleo de Pesquisas do Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

A empregabilidade pode ser descrita como um conjunto de ações empreendidas para desenvolver habilidades e buscar conhecimentos favoráveis, com vistas a uma colocação profissional, seja ela formal ou informal. O crescimento de cursos superiores em Pedagogia, no Brasil, é real e seu reflexo direto é o aumento do número de egressos e, como consequência, no número de trabalhadores disponíveis. Essa realidade tem impacto na formação e na colocação profissional de nossos estudantes, indicando relevância quanto ao monitoramento dos alunos e dos egressos e de suas condições de trabalho. O presente estudo teve por objetivo identificar competências e habilidades mais demandadas, atualmente, pelos empregadores e as principais dificuldades percebidas para a contratação de pedagogos. Buscou-se compreender os fatores determinantes da empregabilidade de egressos do curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC. Foram conduzidas entrevistas estruturadas, em 2018 com 141 alunos e egressos deste curso. Os dados obtidos revelaram que 62% dos respondentes entrevistados encontra-se empregado na área de formação, inclusive, sentindo-se preparado para atuar profissionalmente, a partir da formação acadêmica realizada. Além disso, 87,5% destacou a importância da realização de Projetos Integradores para sua formação. Entre os entrevistados, 72% apontou indicar o curso de Licenciatura em Pedagogia do ENIAC para colegas e familiares e somente 0,01% conferiu ao referido curso nota 6. Conclui-se, portanto, que o curso oferece boas condições aos egressos para competir profissionalmente, porém deve atentar-se para as necessidades e tendências do mercado, visto que nossa sociedade busca incessantemente por novas formas de trabalhar em equipe, assumir riscos e utilizar novas ferramentas tecnológicas, considerando as exigências do mercado profissional do século XXI. Destaca-se a importância da formação continuada destes futuros ou recém-formados professores, para que alcancem oportunidades no mundo do trabalho, onde possam, além de exercer seus saberes profissionais, atingir a realização pessoal, enquanto profissionais bem sucedidos.

**Palavras-chave:** Pedagogia. Egressos. Mercado de trabalho. Ensino superior. Empregabilidade

## A utilização de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade: Experiências com alunos da graduação.

**ALENCAR, R.S.S.<sup>1</sup>; LIMA, L. M. E.S.<sup>1</sup>**

1 - UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.

[raiana.alencar@uniptan.edu.br](mailto:raiana.alencar@uniptan.edu.br)

[luciana.lima@uniptan.edu.br](mailto:luciana.lima@uniptan.edu.br)

### RESUMO

Este estudo teve por objetivo avaliar a utilização de metodologias ativas e dos elementos de Gamificação no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade. Para tanto, a pesquisa foi desenvolvida em duas turmas de graduação, uma de Administração formada por 56 acadêmicos do segundo período e a outra do Curso de Ciências Contábeis formada por 34 acadêmicos do oitavo período, ambas do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves UNIPTAN, localizada da cidade de São João del Rei/MG. As metodologias ativas utilizadas foram desenvolvidas a partir da identificação dos estilos de aprendizagem dos estudantes, por meio do Inventário de Estilo de Aprendizagem de Kolb (1984), sendo: (i) aplicação da técnica *Peer instruction*, adaptando a técnica através de questões com tempo cronometrado e com posterior correções, a fim que eles desenvolvam habilidades de trabalhar sobre pressão; (ii) estudos de caso práticos e discutidos em sala de aula; (iii) atividades em grupos e individuais utilizando o *Socrative*; e (iv) utilização do jogo de tabuleiro em tamanho de 1,5 m<sup>2</sup> com dado e pinos grandes tipo trilha denominado de Trilha Contábil dispostos no meio da sala, onde os alunos formaram grupos e competiam entre si. Ademais, a coleta e discussão das evidências deu-se por meio da observação realizada pelo professor em sala de aula, sendo apresentadas a partir de autorrelato e do questionário de feedback aplicado ao final do semestre letivo. Os resultados obtidos mostram que o uso de metodologias ativas torna-se eficaz no ambiente de ensino, uma vez que proporciona o engajamento, a motivação e comprometimento dos estudantes junto à atividade. Vale ressaltar que é necessário uma maior dedicação e tempo despendidos no planejamento e execução das técnicas a serem aplicadas pelos professor, pois as atividades ativas aplicadas em sala de aula requerem um planejamento bem detalhado. Por fim, podemos perceber que os elementos de metodologias ativas possibilitam o aprimoramento das técnicas de ensino em Contabilidade uma vez que promovem a qualidade visual dos instrumentos, o espírito competição ou cooperação, conforme a atividade e aumenta o desempenho dos acadêmicos na execução das tarefas.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Ensino em Contabilidade. Processo ensino-aprendizagem.

## **Aprendizagem baseada em jogos como método inovador no ensino superior.**

**SANTOS, R. T.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[rafa.teixeira@gmail.com](mailto:rafa.teixeira@gmail.com)

### **RESUMO**

As inovações tecnológicas ocorrem de forma muito rápida e as gerações estão tendo acesso de forma cada vez mais ágil e fácil a informação. Neste cenário, pode-se identificar que os jogos, a partir de contextos com regras bem definidas, oferecem um ambiente motivador e envolvente, por meio da significação dos objetos e dos desafios propostos, ajustados ao nível e competências dos jogadores e a capacidade de tomar decisões e de trabalhar em equipe que promovam as competências sociais, a liderança e a colaboração. As simulações, os jogos e outras formas de aprendizagem baseada em experiências representam uma alternativa atraente e inovadora para ministrar aulas tradicionais. Aliar características da aprendizagem baseada em jogos (*GBL - Game-Based Learning*), como a inserção de dinâmicas, desafios, recompensas, competição e interatividade, pode ser uma alternativa interessante para a comunicação dos professores com seus alunos, articulando o desenvolvimento cognitivo no que se refere à conquista de conhecimento, a competências e atitudes e descomplicando o planejamento do processo de ensino e aprendizagem. O objetivo geral deste artigo corresponde em apresentar uma prática desenvolvida na disciplina de Arquitetura e Organização de Computadores, do primeiro período, do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), sobre a aprendizagem baseada em jogos sob a perspectiva do ensino e aprendizagem. O método utilizado consiste em uma revisão da literatura na área de ensino e aprendizagem baseada em jogos. A contribuição deste artigo baseia-se em apresentar os produtos desenvolvidos pelos alunos, a partir dos conteúdos da disciplina, desde sua concepção, passando pelo desenvolvimento do jogo (foram apresentados jogos de ação, aventura, corrida, estratégia, RPG, no formato tabuleiro, cartas e dados), seu uso e aplicação na educação e na formação dos jogadores. Os resultados demonstraram a potencialidade da metodologia como estratégia facilitadora para melhor compreensão dos conteúdos e como um método inovador de ensino. Além disso, essa metodologia foi capaz de produzir um efeito positivo sobre algumas competências alcançadas pelos estudantes no período de desenvolvimento dos jogos.

**Palavras-chave:** Inovação em ensino. Aprendizagem. Jogos.

## Radiologia Odontológica pré-clínica: novo dispositivo que mimetiza a cavidade bucal e posições de trabalho

**SILVA, A. C. A.<sup>1</sup>; VILLIBOR, F. F.<sup>1</sup>; SANTOS, D. A. M.<sup>1</sup>; RIBEIRO, A. L. R.<sup>1</sup>**

1 – UNITPAC, Centro Universitário Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Araguaína, TO.  
[analuciaroselino@gmail.com](mailto:analuciaroselino@gmail.com)

### RESUMO

O uso de raios-X tem grande relevância e gera informações úteis para o dia-a-dia da prática clínica do dentista e do radiologista. Entretanto, o tradicional treinamento pré-clínico da radiologia em seres humanos é contraindicado, uma vez que a exposição a radiações ionizantes sem necessidade pode ser prejudicial à saúde. Atualmente, existem metodologias desenvolvidas para substituir o paciente nas tomadas radiográficas, como uso de manequins e crânios artificiais. No entanto, essas técnicas apresentam limitações, como não proporcionar ao acadêmico pontos de reparo anatômicos, ausência de limitação de lábios e mucosa jugal, não simulação de posicionamento adequado tanto do paciente como do aparelho de raio X, além de não acrescentar conhecimento de interpretação radiográfica e o elevado custo. Dessa forma, o objetivo desse estudo foi desenvolver uma metodologia de ensino pré-clínico prático da Radiologia Odontológica por meio de um novo dispositivo. Para a confecção do dispositivo, utilizou-se como base um manequim odontológico comercial acrescido de características da cavidade bucal, que simulam os aspectos físicos e radiográficos de dentes com câmara pulpar, dentes tratados endodonticamente, diferentes tipos de restaurações, próteses parciais fixas e removíveis, implantes, osso alveolar, cistos e ausência dentária. É possível acoplar o novo dispositivo a um simulador de paciente, a fim de simular as posições de trabalho, tanto o uso de posicionadores radiográficos quanto o posicionamento de paciente e dos feixes de raio X. Acredita-se que o novo dispositivo pode agregar conhecimento prático pré-clínico aos acadêmicos da Odontologia e Radiologia, construindo experiência necessária para posterior prática em pacientes.

**Palavras-chave:** Ensino laboratorial. Manequim odontológico. Metodologia de ensino. Radiologia Odontológica. Simulação de Paciente.

## Stopgame

**ALMEIDA, P. L. N.<sup>1</sup>; SAN-MARTINS, A. M.<sup>1</sup>**

1 – UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[pedro.almeida@undb.edu.br](mailto:pedro.almeida@undb.edu.br)

### RESUMO

O STOPGAME foi uma metodologia gameficada utilizada na disciplina de Anatomia e Escultura Dental, do terceiro período do curso de Odontologia do Centro Universitário UNDB, com o objetivo de substituir uma aula prática laboratorial de identificação dental, por um game onde os alunos seriam os gestores e produtores dos seus conhecimentos sob o acompanhamento dos professores da disciplina. A atividade foi realizada em uma sala apropriada para esse tipo de metodologia, onde os alunos se dividiram em 4 grupos iguais. Cada grupo era identificado por uma cor, e tinham a sua disposição: Ipads, anotações de sala de aula, lousa para desenhar ou responder a atividade e artigos científicos enviados na aula anterior. A cada rodada os professores faziam perguntas na projeção e os grupos respondiam até o momento em que o primeiro grupo completasse a resposta e gritava STOP! Era o código para que os demais grupos parassem de responder imediatamente. Os docentes e seus monitores avaliavam as respostas dos grupos dando as notas de 10 (melhor resposta), 5 (resposta mediana), 0 (resposta insuficiente). A disputa pela vitória tornou a atividade intensa com a participação de todos os discentes, pois eles deveriam saber responder assuntos teóricos, desenhar estruturas anatômicas e identificar características dentárias, isso tudo em um curto espaço de tempo, já que a qualquer momento algum grupo poderia gritar STOP! Os alunos tiveram uma importante lição aprendida, pois os assuntos teóricos foram colocados em prática, saindo da forma tradicional, para uma forma mais palpável e dinâmica. Com isso, os alunos passam a entender de uma forma mais simples e didática o conteúdo programático. Por fim, foi observado que eles ficaram mais à vontade e atentos a toda atividade envolvida, mostrando que as aulas gameficadas prendem mais a atenção dos alunos, conseqüentemente, o assunto abordado se torna mais fácil de se aprender e de se fixar na cabeça. O Feedback passado por eles, mostrou que dessa forma ficou mais próximo da linguagem corporal e intelectual dos mesmos.

**Palavras-chave:** Stop. Gameficada. Anatomia. Odontologia.



## Aprendizagem de pequenos grupos: uma abordagem aplicada ao curso de Farmácia.

**DAMASCENO, I. A. M<sup>1</sup>; PEDROSA, S. M<sup>1</sup>**

1 - UNITPAC – Centro Universitário Presidente Antônio Carlos.  
[ianglamelo@gmail.com](mailto:ianglamelo@gmail.com); [martins-sil@gmail.com](mailto:martins-sil@gmail.com)

### RESUMO

APG é um método de aprendizagem centrada no aluno e tem como premissa a investigação e pretende promover a produção de conhecimento individual e grupal de forma cooperativa por meio da análise crítica como ferramenta para a resolução e compreensão de problemas e com mediação do professor tutor realizada em pequenos grupos. O objetivo deste trabalho é analisar como a estratégia metodológica denominada de APG pode ser aplicada em uma disciplina isolada. A disciplina escolhida foi a específica Bioquímica e Uroanálise do curso de Farmácia e a mesma contempla conteúdo teórico e prático. A metodologia Aprendizagem de Pequenos Grupos (APG) é uma variação-adaptação de duas metodologias de ensino: a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) ou do inglês *PBL- Problem Based Learning* e também da Aprendizagem Baseada em Equipes (ABE) do inglês *team-based learning* (TBL). O PBL é um método de ensino que vem ganhando muito espaço entre os educadores, não é propriamente novo, mas ganhou destaque nos últimos anos. O APG é a junção bem sucedida das duas metodologias que buscam elevar o aluno ao papel de protagonista por meio da resolução de problemas em grupos pequenos. Este trabalho pretende apresentar as evidências sobre a experiência concebida no âmbito da sala de aula no contexto da disciplina de Bioquímica e Uroanálise do curso de Farmácia, onde a metodologia do APG foi aplicada. Todo o conteúdo da disciplina foi desenvolvido na forma de problemas e os alunos foram instruídos sobre a forma como o conteúdo seria abordado. Em Cada aula um novo caso foi aberto, na aula seguinte o caso é fechado, cada equipe foi formada por no máximo 6 alunos, em cada grupo e para a resolução dos casos, um aluno era eleito o coordenador e depois o secretário. A figura do coordenador centra as funções e as distribui, o secretário toma nota das perguntas e dos objetivos que cada aluno do grupo deve pesquisar. A metodologia APG mostrou-se eficiente mesmo em disciplinas isoladas, pois sempre é possível acessar os conhecimentos adquiridos anteriormente. Os alunos aceitaram com clareza a metodologia proposta e se mostraram interessados no formato inovador.

**Palavras-Chave:** Aprendizagem. PBL. TBL.

## **A relação entre metodologia ativa, cultura e territorialidadeno ensino superior numa perspectiva interdisciplinar**

**CASTRO, D. R. P. S.<sup>1</sup>**

*1-Centro Universitário Tocantinense Presidente Antônio Carlos*  
[dnpajeu@hotmail.com](mailto:dnpajeu@hotmail.com)

### **RESUMO**

Diante de uma sociedade globalizada e informatizada, os acadêmicos do ensino superior da atualidade avançaram os limites do espaço físico das instituições e estão conectados ao mundo virtual com fácil acesso a informações, podendo aprender a qualquer hora e lugar. As tecnologias digitais passam a ser uma extensão da sala de aula e as instituições educacionais sentem a necessidade de superar a educação bancária em prol de um modelo híbrido, que proporcione autonomia aos alunos na construção do conhecimento. O professor, antes visto como o dono do saber, precisa interagir no espaço físico da sala de aula e em ambientes virtuais. Por meio de levantamento a partir de técnicas etnográficas, será analisada a utilização de metodologias ativas por professores e alunos em uma instituição de ensino superior privado, para dimensionar aspectos culturais e sua relação com a (des)territorialização digital em perspectiva interdisciplinar, tendo como fonte o acompanhamento de uma disciplina do curso de Ciências Contábeis de uma instituição de Araguaína, durante um semestre, mediante observação participante, entrevista semiestruturada, aplicação de questionário, pesquisa bibliográfica e documental para a coleta de dados.

**Palavras-chave:** Ensino Superior Privado. Metodologias Ativas. Tecnologias Digitais.

## Mensuração do engajamento em ambiente de aprendizagem com uso da metodologia PjBL

PAZINI, E. Z.<sup>1</sup>; MUSSI, A. Q.<sup>1</sup>

1 - IMED Passo Fundo/RS  
[ernanizpazini@gmail.com](mailto:ernanizpazini@gmail.com)  
[andrea.mussi@imed.edu.br](mailto:andrea.mussi@imed.edu.br)

### RESUMO

O ambiente educacional contemporâneo molda-se com processos e metodologias de ensino inovadoras que engajam e motivam estudantes a buscarem o conhecimento por ações próprias, assim contribuindo efetivamente com o aprendizado individual e coletivo. Neste contexto, este trabalho tem como objetivo mensurar o fenômeno de engajamento de estudantes de arquitetura em relação ao aprendizado durante o processo de projeto paramétrico e automatizado ao longo de um semestre letivo. Para atingir tal objetivo, o estudo foi baseado na teoria do Flow do psicólogo húngaro Mihály Csíkszentmihályi, o qual define o Flow como um estado subjetivo em que o sujeito experimenta uma entrega total à atividade desempenhada, no sentido de que a pessoa percebe que tanto os desafios quanto suas capacidades são elevadas numa dada situação. Ou seja, no estado de Flow há um envolvimento tão intenso com a tarefa que a sua realização promove grande satisfação e aprendizado intrínseco. Os procedimentos metodológicos usados foram, o Experience Sampling Method (ESM) combinado com o método de Observação Participativa (OP). Como resultados o estudo apresentou os índices de engajamento da turma durante o semestre. Considerando esses fatos, o maior potencial de engajamento dos alunos aconteceu nas aulas que atingiram maior índices de Flow aliados à metodologia *Project-based Learning* (PjBL) aplicada na disciplina, que ocorreram quando os alunos superaram os desafios pelas habilidades de aprendidas.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Engajamento. Processo de Projeto. Teoria de Flow. PjBL.

## Outras

## Ações De Educação Em Saúde Para Adolescentes Especiais

**LOBATO, C. M. O.<sup>1</sup>; FERREIRA, R. P.<sup>1</sup>; MIRANDA, N. T. P.<sup>1</sup> PÔNCIO, T. G. H. O.<sup>1</sup>  
VON RANDOW, R. M.<sup>1</sup> , Da Guarda, A. F.<sup>1</sup>**

1 – UNIFACIG, Centro Universitário FACIG, Manhuaçu, MG.  
[cmo17@hotmail.com](mailto:cmo17@hotmail.com)

### RESUMO

Promover a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa dos alunos é uma das metas institucionais do Centro Universitário UNIFACIG. O presente resumo descreve um projeto integrador desenvolvido pelos docentes responsáveis pelas disciplinas do 4º período do Curso de graduação em Enfermagem: genética, farmacologia, tecnologia de educação em saúde, semiologia e semiotécnica II, patologia e epidemiologia. Por meio da integração do conteúdo das disciplinas, os acadêmicos foram desafiados a elaborar e executar um projeto de educação em saúde direcionado para adolescentes especiais atendidos pela Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de um município da Zona da Mata Mineira. Foi realizada visita técnica na APAE, onde responsáveis pelas disciplinas acompanharam os acadêmicos com objetivo de conhecer a instituição, os adolescentes atendidos e assim elaborar diagnóstico que subsidiasse o planejamento para as ações de educação em saúde. Posteriormente foi elaborado projeto de educação em saúde sob acompanhamento dos docentes e apresentado a direção da APAE, o mesmo foi aprovado e executado. A partir da realização do diagnóstico foi possível constatar a necessidade de orientação quanto a Higiene corporal e oral. Foi utilizada a estratégia participativa, associados a vários recursos didáticos. Participaram do grupo, 34 alunos de ambos os sexos, com idades entre 12 e 18 anos. Foram realizadas atividades grupais de educação para a saúde, no período da manhã. Os termos técnicos foram decodificados para a linguagem popular. Com base nos temas trabalhados nas atividades, foi elaborado um jogo educativo e a apresentação de um teatro e vídeos educativos. Para o jogo de memória os alunos foram separados em grupo de 4 pessoas, onde foi observado a atenção, a memória, e a percepção. A experiência oportunizou aos acadêmicos o contato com os adolescentes especiais e assim propiciou o desenvolvimento de projeto em que consideraram o perfil do público alvo e trabalharam diversas habilidades, entre elas: a criatividade, liderança, comunicação, entre outras. Foi de extrema relevância o desenvolvimento do projeto devido a integração dos conteúdos das disciplinas envolvidas e a inserção dos acadêmicos no cenário de inclusão e necessidades especiais.

**Palavras-chave:** Educação Superior. Aprendizagem Baseada em Projetos. Integração Curricular. Cuidados de Enfermagem.

## Os efeitos do uso de metodologias ativas no padrão elétrico cortical e no nível de aprendizagem de universitários

**CARDOSO, F. B.<sup>1</sup>; SILVA, F. N.<sup>1</sup>; SCHLEY, D. C.<sup>1</sup>; HOFFMAN, G.<sup>1</sup>**

1 – LIEENP, Laboratório de Inovações Educacionais e Estudos Neuropsicopedagógicos da Faculdade CENSUPEG, São Fidélis, RJ.  
[fabricao@censupeg.com.br](mailto:fabricao@censupeg.com.br)

### RESUMO

As implicações da pesquisa do cérebro humano para a educação, em particular, são de grande alcance. Novas descobertas sobre o funcionamento do sistema nervoso, incluindo a formação de esquemas com o fortalecimento de conexões, salientam uma saturação no modelo tradicional de aula, o que leva instituições a adotar metodologias ativas de ensino para tornar o processo de aprendizagem mais significativo. Avaliar os efeitos do uso de metodologias ativas na aprendizagem e no padrão de atividade elétrica em universitários. Participaram desse estudo 30 universitários de ambos os sexos com idade compreendida entre 19 e 21 anos, alunos do primeiro período de cursos da área da saúde, que foram divididos em dois grupos: A – 15 universitários que foram submetidos a uma aula sobre neurônios e sinapses de maneira tradicional; B- 15 universitários que foram submetidos a uma aula sobre neurônios e sinapses através de metodologias ativas. Para a avaliação do padrão cortical utilizamos registro eletroencefalográfico em 21 canais (sistema 10/20, durante a realização da aula de ambos os grupos. Cabe ressaltar que antes da aula e após aula os participantes responderam a um questionário com 20 questões sobre o assunto ministrado. Nossos resultados mostram que os participantes do grupo B, apresentaram, uma frequência e potência de ondas alfa mais organizadas e temporalmente distribuídas, do que os participantes do Grupo A, sugerindo assim um cenário cortical mais favorável para aprendizagem. Em relação ao questionário os participantes do grupo B tiveram um resultado superior de 33,5% em relação ao grupo A. Desta forma, nossos dados indicam que o uso de metodologias ativas é provavelmente um fator influenciador do aumento ondas ALFA além de contribuir para otimização do aprendizado.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Universitários. Padrão Elétrico Cortical. Aprendizagem.

## A inserção das historinhas em quadrinhos como metodologia ativa no ensino fundamental

SILVA, J. S.<sup>1</sup>.

1 – UNDB, Centro Universitário UNDB, São Luís, MA.  
[jackeline.silva@undb.edu.br](mailto:jackeline.silva@undb.edu.br)

### RESUMO

A educação é a principal ferramenta para a mudança social, com a formação de pessoas mais críticas e ambientalmente mais corretas. O processo de ensino aprendizagem vem passando por grandes mudanças, a fim de colocar o aluno como protagonista neste processo de transformação. Trabalhar temas como a educação ambiental é de suma importância para o desenvolvimento dos mesmos, é um tema que está cada vez mais em foco em diversos ambientes sociais, no entanto ainda não é suficiente para reduzir os impactos ambientais causados pela sociedade como um todo. A produção de resíduos sólidos só tem aumentado cada vez mais e com isso também surge a necessidade de estudarmos meios para solucionar este problema. Faz-se necessário sabermos o que fazer com esses resíduos, como tratá-los e como reduzir a produção dos mesmos. A escola tem um papel muito importante na difusão do conhecimento e na formação para a cidadania, então pode ser vista como espaço privilegiado, que deveria ser mais bem empregado para trabalharmos os temas ambientais. Com base nisso, essa pesquisa veio discutir os conceitos da Política Nacional de Resíduos Sólidos por meio das metodologias ativas, principalmente dentro das escolas, mostrando uma maneira mais didática para passar os conceitos aos alunos e assim, auxiliando no processo de ensino aprendizagem. O objetivo do presente trabalho foi a aplicação de uma atividade lúdica para auxiliar no processo de ensino aprendizagem. Foi proposto como alternativa de ensino um material didático com alguns temas relacionado às questões ambientais através de histórias em quadrinhos, explorando-se o caráter lúdico e melhorando a compreensão. Esse material foi aplicado em uma turma de 8ª série, em uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina. Ao final, foi aplicado um questionário para avaliar a utilidade do método através da percepção dos alunos. Foi possível perceber um interesse e a curiosidade dos alunos pelo material e grande participação nas discussões de cada tema proposto, tal interesse pode ser comprovado pela análise dos dados do questionário. O sistema educacional disposto aos discentes e docentes ainda precisa ser mais pragmático e, com isso, requer cada vez mais novas metodologias de ensino, especialmente para que acompanhe os avanços tecnológicos que aparecerem continuamente. A maioria dos alunos reclama e sente dificuldade de aprender de maneira efetiva com as aulas monótonas, nas quais o professor utiliza apenas o livro e o quadro como material didático. O uso de novos métodos de ensino e materiais como, por exemplo, histórias em quadrinhos são algo visto como ferramenta que enriquecem as aulas, e faz com que os alunos fiquem mais atentos e participativos.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Resíduos Sólidos. Histórias em Quadrinhos.

## Relato de experiência: aprendizagem em pequenos grupos

**BORGES, M. P.<sup>1</sup>; PAZ, L. M.<sup>1</sup>; CARMO, S. S.<sup>1</sup>; ALENCAR, G. L. R.<sup>1</sup>; CASTRO, M. G. M.<sup>1</sup>; FILHO, M. A. G. F.<sup>1</sup>; MARINHO, A. M. S.<sup>1</sup>**

1 – ITPAC, Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos, Palmas, TO.  
[marianapb\\_96@hotmail.com](mailto:marianapb_96@hotmail.com)

### RESUMO

Em tempos de avanços tecnológicos, globalização e acesso massivo a informações por diferentes meios, a educação ganha uma postura diferente em relação ao papel do tutor. O educando deixa de ser o único retentor do conhecimento e passa a ser o mediador dos conteúdos aos alunos. A aprendizagem centrada nos estudantes os torna seres ativos, reflexivos, com competências cognitivas mais desenvolvidas. A aprendizagem em pequenos grupos (APG) é uma ferramenta para instigar a socialização e a troca do conhecimento e salientar o comportamento ético entre os participantes. Esse resumo tem como objetivo relatar a construção do aprendizado utilizando a estratégia metodológica de APG. Os acadêmicos são divididos em pequenos grupos de 6 a 8 alunos, ficando dispostos em mesas interativas em forma de círculo. O tutor expõe o caso clínico com o auxílio de um Datashow. No primeiro encontro, cada grupo nomeia um coordenador, que tem o papel de mediar a discussão entre os participantes do grupo, e um assistente, que é o responsável por fazer todas as anotações necessárias. Após todos participantes lerem o caso clínico começam os questionamentos sobre o assunto. Com as perguntas realizadas, dá-se início às possíveis hipóteses para as dúvidas anteriormente elencadas. Ao final desses passos, o grupo chega a uma conclusão, visto que já leram o caso clínico, levantaram seus questionamentos e tentaram responder o que conseguiam com seus conhecimentos prévios. Essa conclusão é exposta no quadro e em seguida dão início à construção dos objetivos de estudo. Para organização dos objetivos de estudo, os acadêmicos seguem uma linha de raciocínio em cima das perguntas feitas e das hipóteses que geraram dúvida. Dessa forma, usam verbos de comando no início de suas frases seguidos do assunto que estudarão. Ao final desse encontro há uma socialização entre os pequenos grupos em que todos expõem os objetivos construídos. No segundo encontro, cada grupo discute em forma de roda de conversa, de modo que todos os participantes exponham o que estudaram sobre o assunto. O tutor nesse momento passa por cada grupo e observa as discussões e a participação individual de cada pessoa, também avalia se o coordenador e o assistente realizaram seu papel de forma correta. Assim, após a conclusão das APGs, os alunos contam com palestras e laboratórios para solidificar o conteúdo e o aprendizado. Considera-se que os acadêmicos ampliam a construção do conhecimento, praticam suas habilidades e se tornam sujeitos ativos de sua aprendizagem. Dessa forma, a APG prepara os alunos para a realidade profissional na qual irão precisar de habilidades para solução de problemas.

**Palavras-chave:** Aprendizagem em pequenos grupos. Método crítico-reflexivo. Metodologia ativa.



## “Reason and stop”: um jogo para o treinamento de habilidades cognitivas e de raciocínio clínico

**VASCONCELOS, A. C. C. G.<sup>1</sup>; GARCÊS, T. C. C. S.<sup>1</sup>; LOPES, P. F.<sup>1</sup>**

1 - FAHESP/IESVAP, Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Ensino Superior do Vale do Parnaíba, Parnaíba, PI.  
[any.vasconcelos@iesvap.edu.br](mailto:any.vasconcelos@iesvap.edu.br)

### RESUMO

O raciocínio clínico corresponde ao processo cognitivo envolvido na obtenção de um diagnóstico ou plano de tratamento. Ele é central para a prática médica eficaz e desafia docentes para a inserção de estratégias de aprendizagem e treinamento dessa competência, desde os anos iniciais da graduação. Além disso, pode ser auxiliado pelo compartilhamento em equipe, no uso do pensamento em voz alta e jogos estratégicos de engajamento. Descrever o desenvolvimento do jogo “Reason and Stop” para o treinamento de habilidades cognitivas e de raciocínio clínico em educação médica. Durante uma aula prática do módulo de Mecanismos de Agressão e Defesa II, os acadêmicos do 4ª período foram convidados, com uma semana de antecedência, a estudar o tema que seria discutido durante o jogo. No dia da prática foram divididos em dois grupos e expostos a um caso clínico, a partir do qual responderam a 17 perguntas curtas. Cada equipe recebeu uma folha em branco para registrar o nome dos componentes e a resposta. Ao finalizar o tempo estabelecido para cada pergunta o docente responsável dizia “STOP”. Assim, os grupos paravam de escrever e/ou discutir e um dos representantes das equipes falava em voz alta a resposta escolhida. Além disso, o professor discutia caso os alunos não atingissem o resultado esperado. Ao final os grupos entregavam a folha resposta e a equipe com o maior número de acertos era considerada a vencedora e recebia um prêmio. A construção do jogo foi desenvolvida a partir dos princípios do tradicional “stop” utilizado por crianças e adultos, onde cada jogador recebe uma folha de papel contendo uma tabela e temas diversos a serem preenchidos por coluna. De maneira semelhante, a proposta do “Reason and Stop” foi utilizar casos clínicos como disparadores. Através desta atividade, foi possível exercitar o processo inicial da formação de scripts e, conseqüentemente do raciocínio clínico: os alunos foram expostos ao conteúdos básicos de forma contextualizada, os aplicaram na resolução de um caso clínico e se divertiram no processo, o que estimula o aprendizado significativo. O resultado dessa experiência foi um feedback positivo dos alunos que relataram o prazer proporcionado pela execução da atividade e que as questões abordadas contemplavam todo o assunto. Desenvolveram ainda o trabalho em equipe, que sabidamente colabora para o preparo para a vida profissional e para a retenção de conhecimento. Dessa forma, o “REASON and STOP” é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de diferentes habilidades exigidas na formação médica e contribuiu com o maior engajamento dos alunos nas aulas práticas da disciplina, resultando no melhor desempenho dos discentes.

**Palavras chave:** Habilidades médicas. Educação médica. Raciocínio clínico. Jogo.

## Aplicação das metodologias ativas para as novas gerações: um desafio para o professor na atualidade

**GOMES, L. M. A.<sup>1</sup>; TRISTÃO, T. C. 1; PAIVA, L. R.<sup>1</sup>**

*1-Centro Universitário do Sul de Minas/UNIS*

[luana.gomes@alunos.unis.edu.br](mailto:luana.gomes@alunos.unis.edu.br)

[talita.tristao@alunos.unis.edu.br](mailto:talita.tristao@alunos.unis.edu.br)

[lucas.paiva@professor.unis.edu.br](mailto:lucas.paiva@professor.unis.edu.br)

### RESUMO

Este trabalho consiste na observação dos desafios que o professor enfrenta na atualidade em sua prática ao buscar inserir diversas formas de aprendizagem no trabalho de sala de aula. Tal abordagem se justifica pelo fato de que as estratégias ativas de ensino-aprendizagem compartilham diferentes iniciativas, projetos e espaços pedagógicos existentes na dinâmica escolar; entretanto, não é possível dizer que sejam uniformes tanto a nível de pressupostos teóricos quanto metodológicos. Dessa forma, é possível reconhecer vários modelos e estratégias para sua operacionalização, implicando em alternativas para o processo de ensino-aprendizagem, com muitos benefícios e desafios, nos mais variados níveis educacionais. O objetivo deste trabalho é realizar um estudo sobre as metodologias ativas e suas principais tendências. Dentre os objetivos específicos, definir autonomia do estudante; discorrer sobre as metodologias ativas; descrever suas características e a forma como podem ser trabalhadas. Esse propósito será alcançado através de revisão bibliográfica consultando obras, artigos e publicações de autores que discutem o tema proposto garantindo o devido embasamento teórico, ressaltando que, outras pesquisas são necessárias, principalmente pesquisas experimentais, que sejam conduzidas a fim de contribuir com o tema em questão.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Autonomia. Ensino e Aprendizagem.